



SOMMAIRE

FACTION : 0-12.....	2	YUDBOT	48
GRAPHIQUE DES DIFFÉRENTS BUREAUX DE L'0-12	3	MONSTRUCKERS	49
RÉFÉRENCES CACHÉES ET NON CACHÉES DE L'0-12	4	ARMAND LE MUET.....	51
HISTOIRE LIÉE À COMPÉTENCE SPÉCIALE.....	8	KNAUF	54
CONCILIATEUR	8	WILD BILL.....	56
HISTOIRES	9	RAPTOR BOARDING SQUAD	60
LIANG KAI, MOINE SHAOLIN ERRANT	9	NYOKA ASSAULT TROOPS	62
TACBOTS DAKINI.....	12	ANDROMEDA, SOPHISTES DE LA PHALANGE D'ACIER	64
DEVAS.....	14	SHONA CARANO.....	67
TEAM SIRIUS.....	16	SALADIN	76
DELTA UNIT	18	SALADIN, OFFICIER DE LIAISON DE L'0-12	79
LAMBDA SPECIALIZED SUPPORT UNIT	20	HECTOR, CHAMPION DES HOMÉRIDES.....	81
WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY	22	TACBOTS DAKINI.....	84
COPPERBOTS	26	GARDE VARANGIENNE.....	86
OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR.....	28	CYBERGHOSTS, UNITÉ D'INTERVENTION QUANTRONIQUE	89
TAG ZETA UNIT	33	PARVATI, STAR DE LA CIRCLE LEAGUE	92
UNITÉ LYNX	36	BETATROOPERS	97
PSI-COPS	38	FUZZBOTS	100
UNITÉ RAZOR	40	RAVENEYE OFFICER.....	102
KATHERINE CHO	42		
HIPPOLYTA, REINE DES AMAZONES	44		
ALPHA UNIT	47		

FACTION : O-12



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

L'O-12 est un organisme de représentation et de gouvernance internationale, issu des Nations Unies, mais doté d'un plus grand pouvoir d'action et de décision. L'organisation tire son nom des 12 grandes planètes et systèmes colonisés par l'humanité (la Terre, les colonies du système Solaire, Néoterra, Yu

Jing, Acontecimento, Varuna, Svalarheima, Bourak, Aube, Concilium, Paradiso et les Confins Humains). Dans le respect de ce nombre symbolique, cette organisation est composée de douze bureaux, chacun ayant une fonction différente.

Doté d'une branche de police tactique, appelée Bureau Aegis, l'O-12 est l'arbitre, le juge et le jury de la Sphère Humaine. Il est chargé de protéger les Nations les plus faibles, de prévenir toute forme d'abus de la part des plus fortes et de contrôler tous les mécanismes internationaux essentiels au bon fonctionnement de la Sphère. Sa mission est de protéger l'ensemble de l'Humanité et d'œuvrer pour sa stabilité et son progrès. Ce n'est pas une tâche facile et l'O-12 le sait, mais cette organisation n'abandonnera jamais, au grand dam de certaines puissances de la Sphère Humaine. Maintenant que le Bureau Aegis est de retour au conseil, plus redoutable que jamais, tout le monde se demande : jusqu'où ira-t-il pour remplir son devoir ? Quels sont les secrets qu'ils cachent ? Et comment cette implication affectera-t-elle la Sphère Humaine ?

GRAPHIQUE DES DIFFÉRENTS BUREAUX DE L'O-12



RÉFÉRENCES CACHÉES ET NON CACHÉES DE L'O-12



Par Gutier Lusquiños

L'O-12 est la loi dans la Sphère Humaine et la SWORDFOR est son bras armé : une force de police militarisée chargée de maintenir la stabilité et de défendre la justice au niveau international. La conception de l'O-12 en tant que faction et armée dans Infinity était basée sur l'idée d'une force de police transnationale. Cela nous a permis de travailler avec toute une série de leitmotifs et d'archétypes sur le thème de la police, tirés de nombreuses sources et documents de référence, afin de donner aux différentes unités de l'O-12 (la dernière faction généraliste ajoutée au wargame) une personnalité propre. Certaines d'entre elles sont plutôt évidentes, d'autres moins, et vous pourrez même trouver quelques easter eggs ici et là dans l'histoire des différentes unités qui composent O-12 et Starmada - son armée sectorielle. Voyons-en quelques-uns.

Parmi les plus évidentes, les Lawkeepers, nées de l'heureuse somme des demandes des membres de la communauté. Leur profil d'unité fut développé autour des Badlands, la zone entourant Montecristo, prison de haute sécurité (une **autre réf. évidente au fluff** - https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Comte_de_Montecristo) de Concilium Prima, la planète de l'O-12. Lorsque nous avons sorti l'O-12, de nombreux fans ont demandé une figurine inspirée de **Juge Dredd** (un personnage de la bande dessinée "**2000 AD**" qui a déjà fait l'objet de deux adaptations cinématographiques). Comme nous sommes tous des fans de Dredd et que nous avons besoin d'un concept pour les hommes et les femmes qui patrouillent dans les Badlands, nous nous sommes mis au travail et c'est ainsi que les Lawkeepers ont vu le jour. Le design de l'uniforme des juges du film "**Dredd**" fusionné avec la base conceptuelle de l'uniformologie de l'O-12 a permis de définir ainsi son apparence finale.



La moto dont est équipé leur profil d'unité reprend des éléments visuels de la [moto de Juge Dredd](#) dans les comics, tout comme l'insigne de leur corps, qui s'inspire de l'[Insigne de Police](#) que portent les juges sur leur poitrine. Dernier détail, la célèbre citation de Judge Dredd "Je suis la loi" a été ajoutée en latin comme devise officielle des Lawkeepers.



L'équipe de Démolition Navale de la Starmada, les Crushers, emprunte ce nom approprié à un terme anglais victorien. Il s'agit d'un surnom obscur que certains ont associé aux lourdes bottes portées par les policiers de l'époque et d'autres au surnom donné à la Royal Navy Regulating Branch ("branche de régulation de la marine royale"). Toutes ces origines possibles correspondent parfaitement aux démolisseurs experts de la marine spatiale de l'O-12. Comme détail supplémentaire, Crusher est également le nom d'un membre de la communauté Infinity des États-Unis.



L'unité Delta. Une grande partie des unités de l'O-12 empruntent leur nom à l'alphabet grec, il n'est donc pas surprenant que la lettre Delta ait été réservée à une unité d'opérations spéciales en hommage à l'[escouade d'élite des États-Unis](#). Ces troupes portent un casque fermé, mais vous pouvez être sûr que sous l'un de ces casques, vous pouvez trouver un visage ressemblant à [Chuck Norris](#) !



Le cri de guerre des Gamma est "*Gamma Unit smash !*", qui est un hommage à la célèbre citation de [Hulk](#), Goliath vert de Marvel, dont les pouvoirs proviennent d'une surdose accidentelle de rayons gamma.

Tout le monde connaît ou a entendu parler du classique de science-fiction [Mad Max](#), un film australien dans lequel la Main Force Patrol était surnommée les "Bronzes" en raison de leurs badges. Ce terme est resté, et pendant un certain temps, il a été utilisé en argot britannique pour désigner la police. Le Corps des pacificateurs de l'espace profond de la Starmada a reçu le surnom de "Bronzes" des Ockers, une organisation mafieuse Néoterrienne d'origine australienne, une nationalité courante sur cette planète. L'insigne de la [Main Force Patrol](#) du film a également servi de référence pour le logo de cette unité, ainsi que pour sa devise : "Maintenir le Droit".



De plus, pour ceux qui ne le savent pas, le terme "[Ocker](#)" désigne les Australiens durs à cuire qui ont un accent lourd et épais. Une autre réf. australienne dans le contexte de ces soldats est le nom de la Hogan Metals Corporation, un hommage au protagoniste principal des films [Crocrodile Dundee](#) : Paul Hogan.



Le nom du TAG principal de l'O-12 provient également de l'alphabet grec : Zeta. Toutefois, cette lettre n'a pas été choisie au hasard : dans l'argot professionnel de la police espagnole, les véhicules de patrouille sont appelés "**Zetas**" (lettre "Z" en espagnol) en raison de la première lettre de leur code d'identification radio.



Le terme "cop" s'applique à la police britannique depuis le XVIIIe siècle, de même que sa variante "copper" - bien que l'on pense que ce dernier est appliqué aux États-Unis en référence au matériau utilisé pour les badges de police. C'est pourquoi les drones polyvalents de l'O-12 sont connus sous le nom générique de Copperbots. L'explication du nom de chaque modèle se trouve dans leur description dans le livre Infinity N4. Ce livre contient également une explication du nom des Fuzzbots, les drones portes-bagages utilisés par cette faction, qui empruntent également leur surnom à l'argot de la police.



Giacomo **Casanova** aime à croire qu'il est la reconstitution du personnage historique dont il tire son nom. Cela peut être vrai ou non, mais ce qui est certain, c'est que les pseudonymes qu'il utilise sont les mêmes que ceux du séducteur légendaire. Seul Jack Watson, alias "le plus grand détective de la Sphère" et la prétendue récréation de Sherlock Holmes, a été capable d'attraper Casanova. Il y a une certaine logique à cela, puisqu'il a attrapé cet agent pendant ce qu'on appelle le "**Scandale des Lumières de Bohême**" ("Bohemian Lights Scandal"), un nom qui rappelle "Un scandale en Bohême", un célèbre roman policier d'**Arthur Conan Doyle**, mais aussi la pièce de théâtre "**Les Lumières de Bohême**" de **Ramón del Valle-Inclán**, un génie de la littérature espagnole originaire de notre région, la Galice.



Et ce ne sont là que quelques-unes des références cachées de l'O-12. Il y a beaucoup plus de détails cachés et d'hommages, à la fois dans les troupes de cette faction et dans les textes de base, mais les trouver au fur et à mesure de votre lecture fait partie du plaisir. Maintenant que vous le savez, n'hésitez pas à nous faire savoir si vous en trouvez !

HISTOIRE LIÉE À COMPÉTENCE SPÉCIALE

CONCILIATEUR

La réduction du taux de mortalité et de pertes collatérales est un élément essentiel des opérations de maintien de la paix et de la campagne par "le cœur et l'esprit" auprès des populations civiles et des forces insurgées. C'est pourquoi les troupes spécialisées dans les missions de maintien de la paix transportent du matériel et des armes spécialement conçus pour éviter que leurs cibles ne subissent des préjudices irréversibles. A la demande du Bureau Aegis, de nombreux progrès ont été réalisés dans le développement de ce type d'armement, avec un degré d'efficacité comparable à celle des armes létales.

LIANG KAI, MOINE SHAOLIN ERRANT

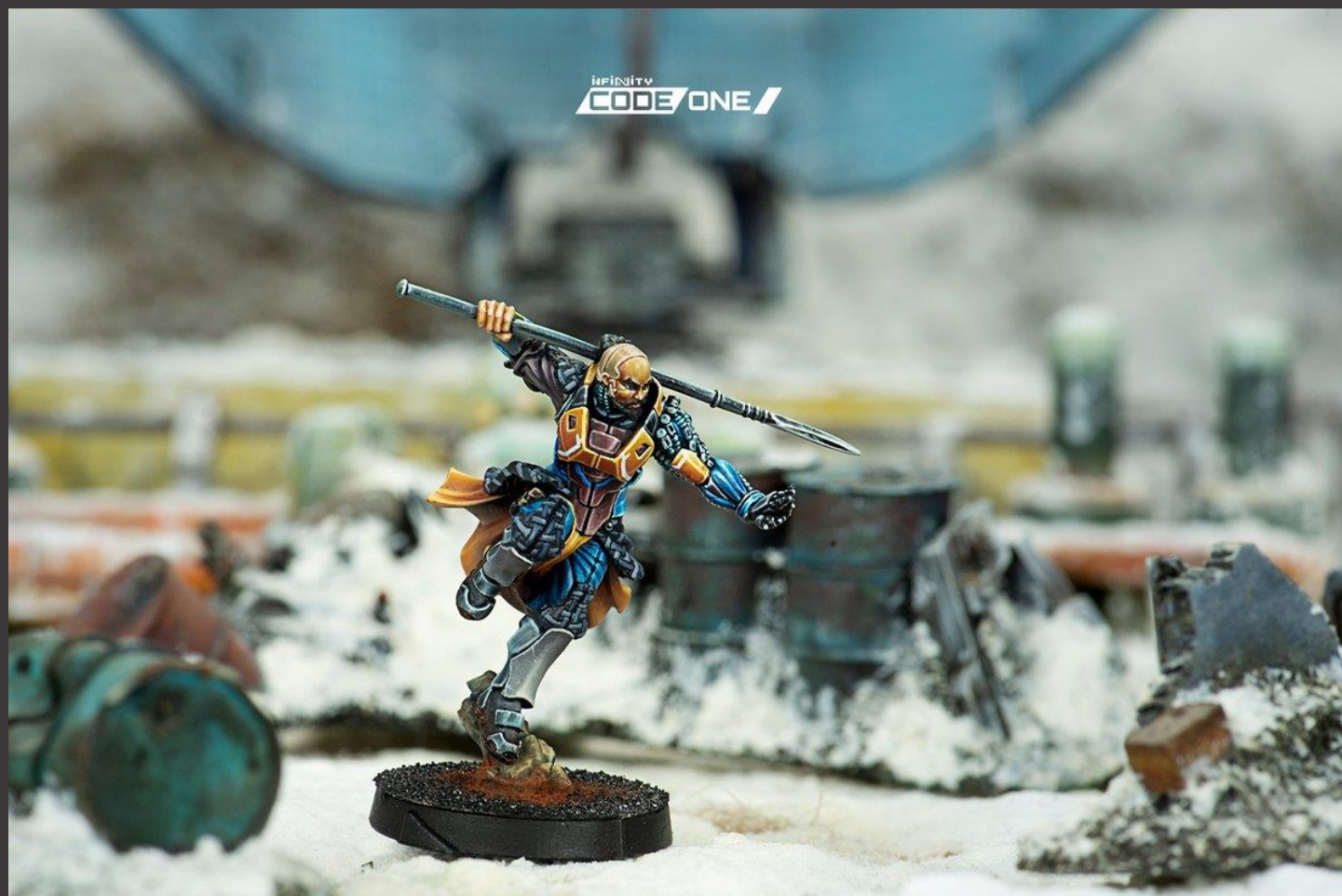


Liang Kai était un héros, un champion, un artiste martial renommé et admiré, un guerrier et un maître décoré, un homme accompli en équilibre avec lui-même et l'univers. Mais c'était avant. Aujourd'hui, Liang Kai est un homme engagé dans une spirale infernale qui le mène à son enfer personnel, un guerrier déchu qui lutte pour se racheter, un moine en quête de lumière. Si quelqu'un a vraiment vu sa vie s'effondrer du haut de l'échelle, c'est bien ce combattant. Étoile brillante du Monastère de Zhúlín, l'un des petits centres Shaolin de la région de Zhou Zhoug à Shentang, Liang Kai était le champion invaincu de tous les tournois d'arts martiaux organisés par l'ordre durant quatre années, ce qui lui valu le titre de Maître des 72 techniques Shaolin - un exploit qui ne lui fut pas chose facile, car il dut équilibrer son entraînement et les tournois avec des déploiements successifs en zone de combat, conformément aux accords de l'ordre avec l'Armée de l'État-Empire.

En général, les moines qui remportent ces tournois sont exemptés du service militaire prévu par l'ordre, car ils sont considérés comme ayant plus de valeur en tant que futurs maîtres et dirigeants. Dans la pratique, cependant, cela se limite à ceux qui viennent des monastères les plus importants et les plus influents de l'ordre. Mais Liang Kai a su profiter de l'expérience qu'il a gagné lors de ces déploiements, tant d'un point de vue martial que moral, en en tirant de précieuses leçons qui se révéleraient cruciales pour son travail de maître au Monastère Wūfēng, l'un des centres de l'ordre à Huangdi. Il n'est pas le

plus important et, en réalité, il est isolé dans des montagnes, en plus d'avoir l'honneur douteux d'être l'un des monastères avec le plus petit budget de tout l'ordre. Néanmoins, pour Liang Kai, qui considère qu'aucun maître ne cesse jamais d'apprendre, ce fut un centre d'étude pacifique, loin des intrigues politiques au sein de l'ordre, un lieu pour former un groupe de disciples sans l'interférence de maîtres plus orthodoxes.

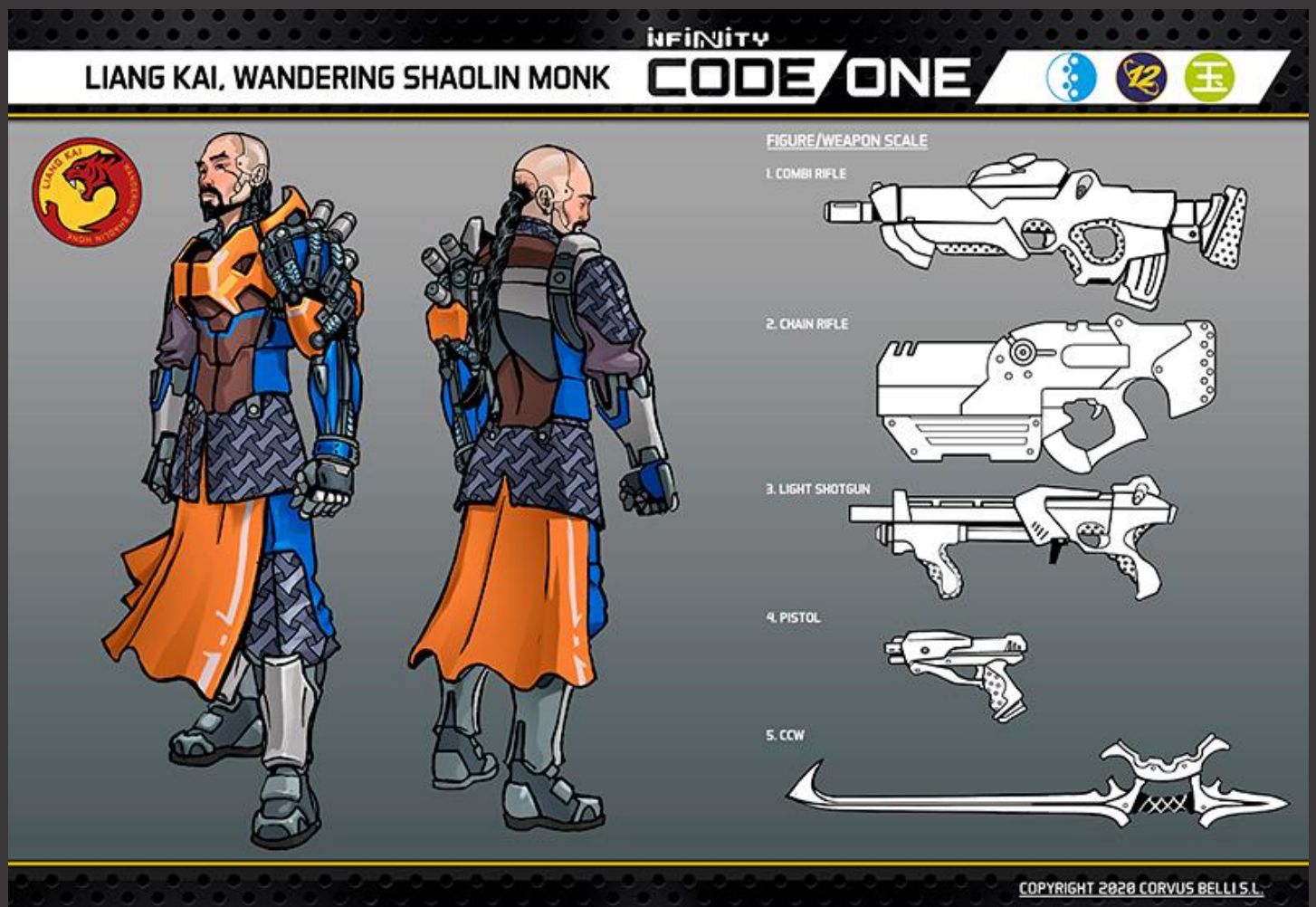
Peut-être, que dans ce monastère isolé, loin des projecteurs, il a pu passer inaperçu aux yeux des grands maîtres, mais l'Armée de l'État-Empire est loin d'oublier aussi facilement, et encore moins quelqu'un dont le dossier atteste qu'il vainquit plusieurs Umbra en un seul combat. Liang Kai a ainsi été convoqué occasionnellement, parfois dans le cadre de ces levées que l'ordre devait périodiquement respecter, et d'autres fois pour exécuter personnellement des missions spécifiques.



Lorsque le Soulèvement Japonais éclata, Liang Kai et ses trois disciples se trouvaient dans les Confins Humains dans le cadre d'une de ces levées, affectés à des tâches de sécurité dans les colonies astéroïdales du système Yu Jing. Lui et ses disciples y ont été frappés par un attentat terroriste à la bombe perpétré par le Tatenokai à la station de Hua Ling. Ses trois disciples perdirent la vie, tandis que Liang Kai, gravement blessé, perdit un bras. Sans doute encore atteint d'un cas grave de SSPT, il accepta de se faire implanter un bras bionique et, sous l'effet de drogues pour prévenir le rejet, ainsi que de stimulants et qui sait quoi encore, il fut à nouveau déclaré apte au service actif. Alors, comme membre d'une unité tactique du Service Impérial, il fut envoyé pour pacifier une petite base de prospection mobile dans la haute atmosphère de la géante gazeuse Castor, qui avait proclamé son indépendance. Liang Kai ne se souvient pas beaucoup de cette opération, mais le stress du combat, ainsi que le cocktail de drogues qui coulait dans ses veines, en firent une machine à tuer imparable. Pour lui, tout ce qui est arrivé ce jour-là est voilé d'une brume aussi épaisse et rouge que le sang dont il était couvert lorsqu'il a repris ses esprits dans une salle pleine de civils morts - que le Service Impérial considérerait uniquement comme des insurgés - tous massacrés de sa propre main. Aujourd'hui encore, il est parfois assailli par de brefs aperçus de gens hurlant alors que sa lame leur fend le corps.

Liang Kai fut décoré pour cette action, récompensé d'une distinction impériale faisant de lui un héros de Yu Jing et, une fois de plus, il fut cité en exemple à tous les membres de son ordre. Cependant, il estimait que le surnom que les médias Japonais lui avaient donné était plus approprié : "le boucher de Sutārēki". Incapable de supporter sa honte, Liang Kai quitta l'ordre et - après avoir vécu quelque temps

en ermite à Huangdi et profité de cette situation pour adapter les 72 Techniques Shaolin aux nouvelles capacités de son bras bionique - s'embarqua pour un pèlerinage à travers la Sphère, devenant ainsi un moine errant qui offrait son aide à tous les gens dans le besoin qu'il rencontrait au cours de ses voyages. Parfois, il aidait des autorités locales trop faibles pour résister aux puissants gangs criminels qui dirigeaient et opprimaient une colonie ou un village qu'il traversait. D'autres fois, il aidait des citoyens impuissants contre les politiciens corrompus qui les maltrahaient. Liang Kai se trouvait toujours là pour une bonne et juste cause, et ainsi, chaque fois qu'il revint à Svalarheima, il collabora avec les deux parties du conflit lorsque leurs raisons le convainquirent que ses actions amélioreraient la vie des colons, qu'ils soient PanOcéaniens ou Yu Jing. De temps en temps, pour pouvoir aller plus loin dans son errance, il accepta l'invitation du condottiero John Hawkwood à rejoindre sa White Company, toujours pour mener à bien des missions au caractère humanitaire marqué. Mais peu importe le nombre de vies qu'il sauvera, peu importe le nombre de personnes qu'il aidera, ce moine est incapable d'exorciser ces bribes de son passé qui le tourmentent sans cesse. Son seul espoir est que le sang des criminels soit suffisant pour nettoyer le sang des innocents qui souille ses mains et son âme. Et pour cela, Liang Kai met tout son talent de maître des 72 techniques Shaolin au service des plus démunis et de sa propre rédemption.



TACBOTS DAKINI

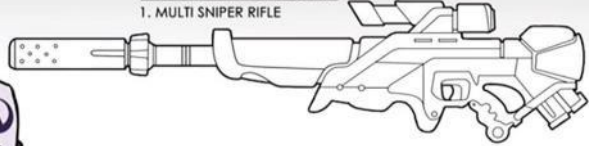


Les Drones Tactiques de la Section des Situations Spéciales (SSS) ont été conçues pour remplir une grande variété de fonctions de combat, constituant le noyau principal de la force d'intervention de l'ALEPH. Il convient de garder à l'esprit que l'IA a facilement accès aux avancées et aux technologies de pointe.

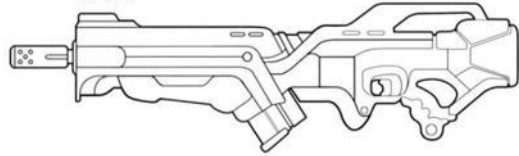
Le niveau supérieur de la technologie d'ALEPH garantit que le programme de combat des Tacbots est égal aux compétences de combat de tout autre soldat dans la Sphère. La capacité des Tacbots à s'adapter à n'importe quelle tâche militaire est une ressource extrêmement précieuse pour la Section, mais c'est leur absence totale de peur inhérente à leur nature robotique qui en fait une force efficace et imparable.

FIGURE/WEAPON SCALE

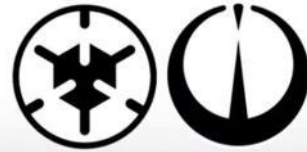
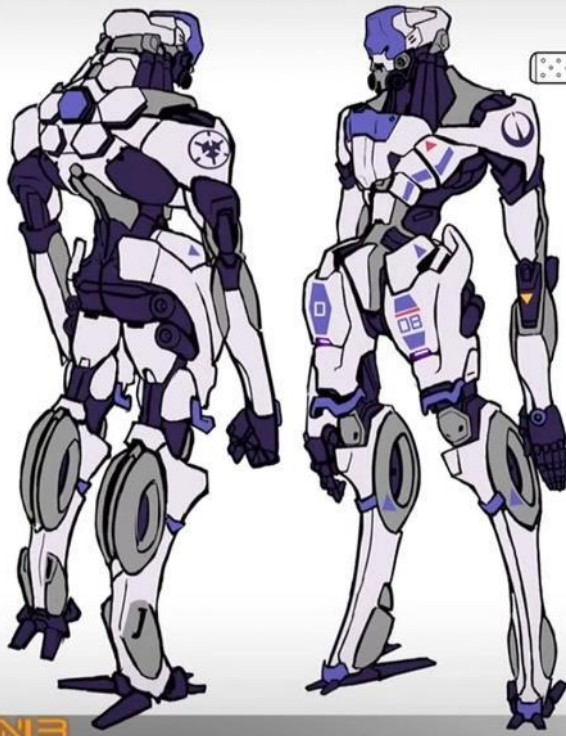
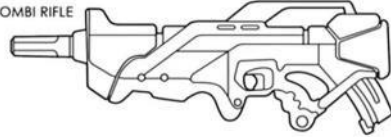
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. HMG



3. COMBI RIFLE



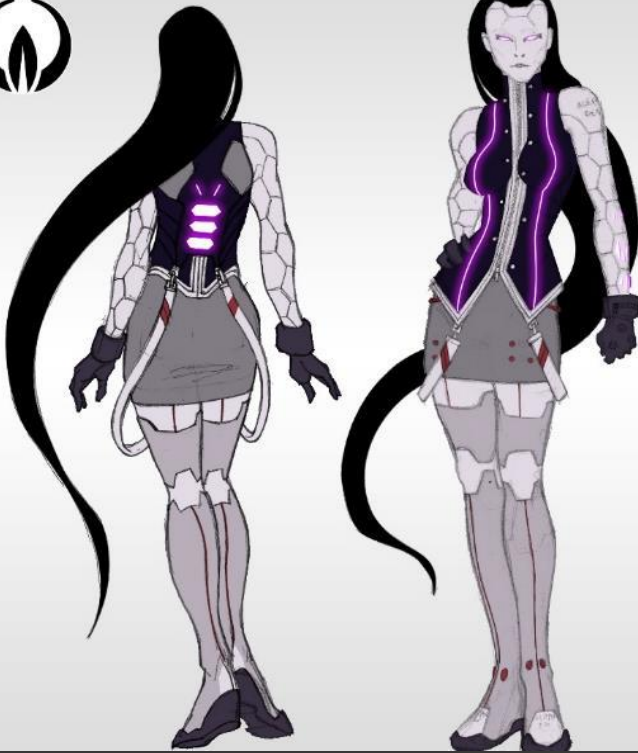
DEVAS



ALEPH dispose de corps biosynthétiques de niveau militaire, conçus spécifiquement pour accueillir des Aspects, ou des représentations partielles d'elle-même. Ces Lhosts sont désignés par le nom de code "Deva".

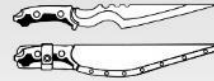
Les Deva sont le noyau du système immunitaire de l'IA. Leur principale fonction est de faciliter les plans d'ALEPH et d'éliminer ou de résoudre les problèmes avant qu'ils ne se propagent. Ils sont les Aspects tactiques les plus courants de la Section, fonctionnant comme des agents opérationnels ou des conseillers militaires partout où cela est nécessaire pour ALEPH.

Lorsqu'ils interviennent, ils sont sereins et dénués du moindre sentiment, suivant leurs ordres avec froideur et précision calculatrice. Peu importe le scénario ou les circonstances, le comportement au combat d'un Deva est toujours efficace et professionnel - inhumainement professionnel.

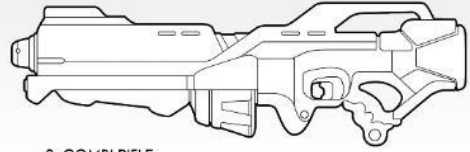


FIGURE/WEAPON SCALE

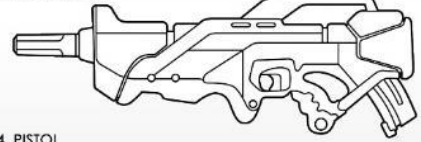
1. KNIFE



2. SPITFIRE



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



TEAM SIRIUS



"*Vincit Semper Iustitia*" ("La justice prévaut toujours").
Devise officielle de la Team.

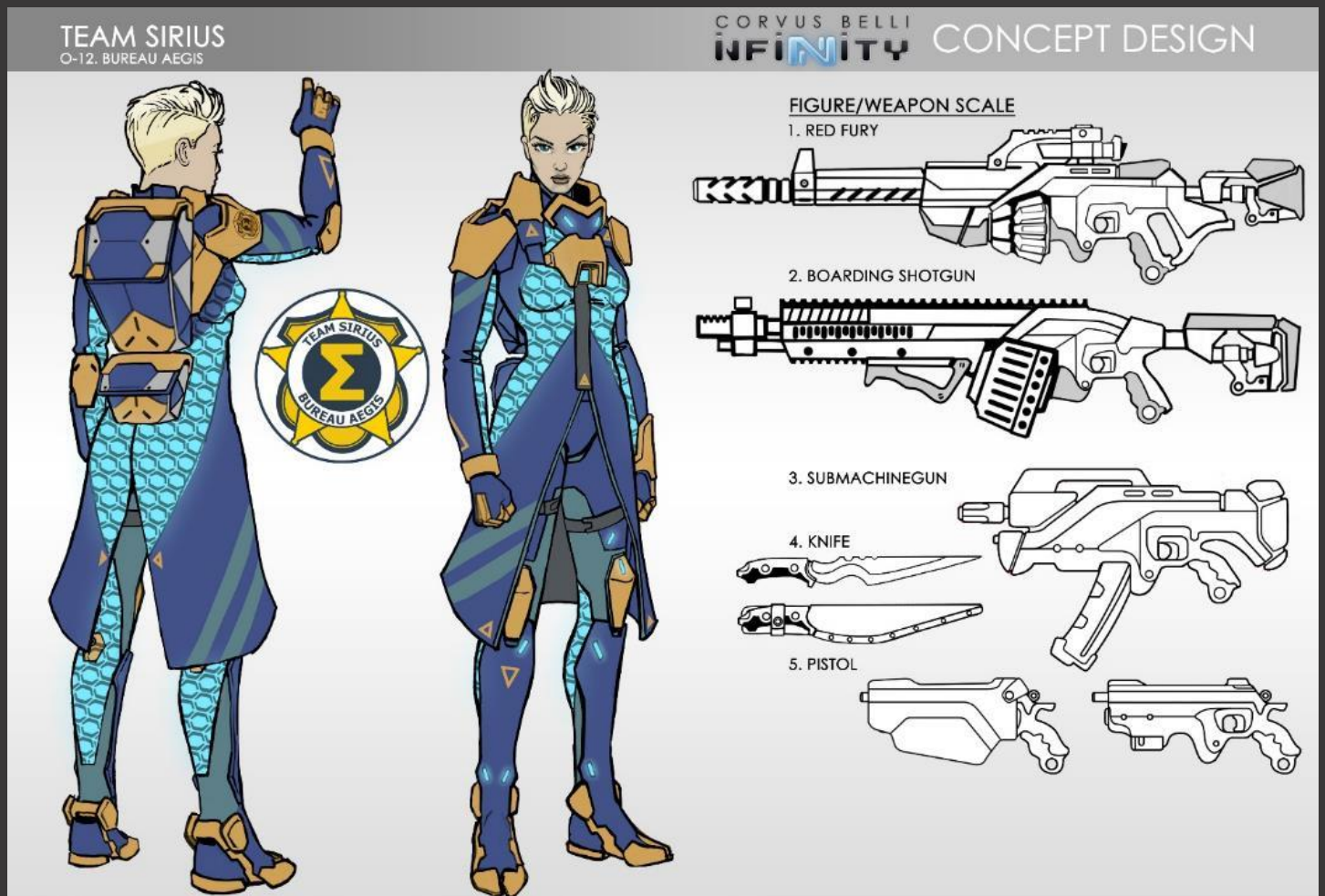
Le champ opérationnel du Bureau Aegis couvre l'ensemble de la Sphère Humaine. Cela signifie que si leur siège est situé à Concilium, leurs cibles et proies peuvent se trouver n'importe où dans celle-ci. Même si cela semble être un véritable défi pour tout organisme d'application de la loi, le département des enquêtes criminelles est entièrement et parfaitement préparé à cette éventualité. Il n'y a aucun problème ; l'unité d'inspecteurs de la SWORDFOR dispose d'agents formés pour faire face à toutes sortes de scénarios.

Cependant, lorsqu'un crime est commis dans une région particulièrement hostile et isolée, une zone dans laquelle l'O-12 ne peut pas envoyer plus d'un seul enquêteur, c'est à ce moment que l'équipe Sirius est déployée.

Le molosse du chasseur mythologique Orion donne son nom à cette équipe d'inspecteurs qui a été conçue comme une équipe spéciale K-9, puisque tous ses membres disposent d'unités robotisées synchronisées pour leur fournir un soutien tactique sur le terrain. Mais aussi parce que, au-delà du

profil de traqueur caractéristique des chasseurs limiers, les membres de l'équipe Sirius sont de véritables prédateurs.

Le modus operandi de ces agents se distingue par leur ruse et leur intelligence. S'ils se voient dépassés en nombre par des forces hostiles, ils trouveront toujours un moyen de les désorganiser et de les disperser afin de les éliminer un par un et en laissant des traces faciles à suivre pour que leurs ennemis se retrouvent là où ils veulent. Ensuite, ils commenceront par l'ennemi le plus faible, pour saper leurs forces petit à petit, de sorte que les plus forts n'aient plus aucun soutien lorsque leur heure viendra. Et peu importe ce que leurs ennemis tentent de faire, car rien ne les arrêtera. Comme le chien de chasse dont ils portent le nom, lorsqu'une équipe Sirius flairer une proie, elle ne la laisse jamais passer ; elle est implacable. Si leur cible s'enfuit, ils la poursuivent sans relâche. Si elle tente de les combattre, ils la feront disparaître. Cette unité est la conséquence des mauvaises actions incarnées, la grande erreur qui finira par vous rattraper. C'est le destin qui vient vous chercher avec un badge et une arme.



DELTA UNIT

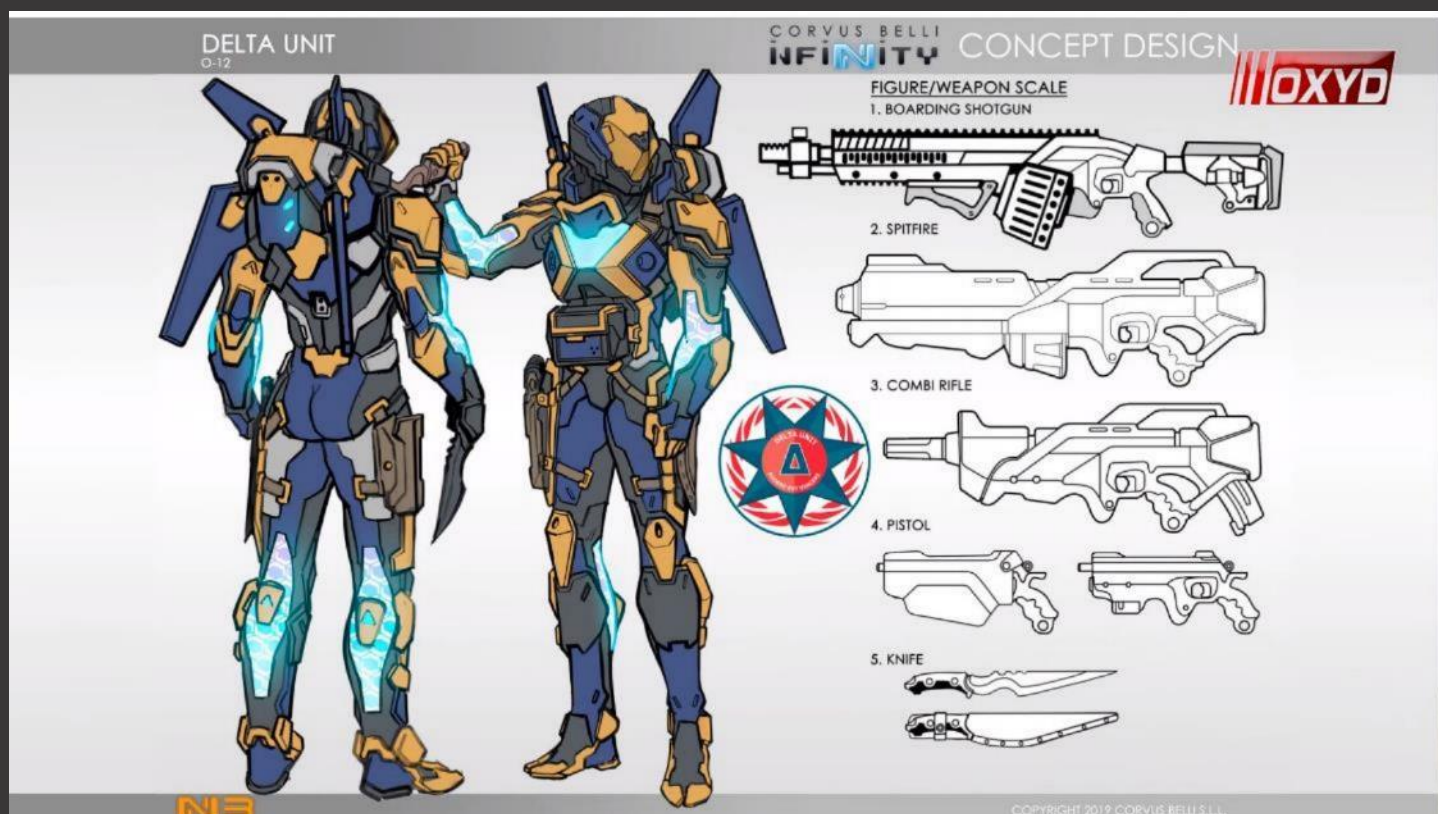


“*Audere est Vincere*” (Oser, c'est vaincre).
Devise de l'Unité Delta. _

Honorant la vieille tradition des unités d'opérations spéciales qui ont porté ce nom, les Deltas se présentent comme les commandos spéciaux de l'O-12 chargés de mener à bien les missions les plus spectaculaires et les plus risquées imaginables. Cette unité est composée de troupes d'assaut d'élite, spécialisées dans les attaques éclairs, les combats rapprochés, les opérations anti-terroristes et les missions de sauvetage extrême.

Il s'agit d'une équipe d'intervention immédiate, donc afin de se rendre le plus rapidement possible dans les zones de crise, ils opèrent généralement en petites unités aéroportées rapides, dépêchées par des véhicules trans-atmosphériques, d'où ils sautent pour tomber à vitesse maximale sur leurs cibles. La mission Delta typique consiste à sauter tête la première sur l'ennemi, sans soutien logistique, avec une marge d'erreur étroite et une forte probabilité d'être totalement anéanti.

Cela signifie que pour rejoindre cette unité, en plus de survivre à un entraînement intensif, il faut avoir un tempérament très rare et très spécial. La vérité est que malgré leur extraordinaire professionnalisme, les Deltas sont célèbres pour leur insouciance et leur amour excessif du danger. Il est habituel pour cette unité d'effectuer ses sauts toujours à la vitesse maximale possible, et le dernier d'entre eux à arriver au sol doit acheter des boissons à ses camarades lorsqu'il revient de sa mission, ce qu'on appelle la "ronde du Delta". Leur profil psychologique révèle qu'ils sont tous de véritables amateurs de sensations fortes qui attendent leur prochaine mission avec une telle soif d'adrénaline que leur travail donne l'impression qu'il ne s'agit que d'un sport extrême - le plus extrême de tous.



LAMBDA SPECIALIZED SUPPORT UNIT



"Semper Excelsius" ("Toujours plus Haut").
Devise de l'Unité de Soutien Spécialisé.

L'unité Lambda est le régiment de soutien mixte de l'O-12. Les Lambdas sont les techniciens spécialistes de campagne du Bureau Aegis. Ils possèdent les meilleures compétences techniques générales ainsi que des équipements de haute technologie, ce qui les distingue de leurs équivalents dans d'autres armées.

Le Bataillon Lambda de Sapeurs-Ingénieurs forme spécifiquement ses membres pour devenir des experts en réparation et en maintenance de la technologie militaire, en plus des missions de génie de campagne, des infrastructures et de la démolition. Ainsi, ils sont principalement chargés de l'entretien de tous les équipements et engins des unités militaires du Bureau. Mais ils sont également chargés de construire les structures qui peuvent être nécessaires pour mener à bien la mission, et de démolir celles qui entravent le bon déroulement de celle-ci. Dans les missions humanitaires, le bataillon des ingénieurs Lambda est responsable de la réparation de ce que d'autres ont détruit. Les ingénieurs

Lambda forment des unités de soutien mobiles déployées à la fois sur les lignes de front et à l'arrière. La technologie de pointe permet d'affiner les paramètres tactiques, mais comme il s'agit d'une technologie en développement, elle se caractérise néanmoins par son extrême fragilité. Si vous voulez amener une armée hautement technique au cœur de la bataille, vous aurez besoin de quelqu'un pour réparer et entretenir tout cet équipement coûteux et sophistiqué. C'est la fonction principale du bataillon des ingénieurs Lambda. Pour l'O-12 et pour le Bureau Aegis, qui ne dispose que d'un nombre limité d'unités, les Lambdas sont essentiels sur le champ de bataille.

Pour sa part, le bataillon Lambda des médecins de campagne est composé de chirurgiens militaires en charge des hôpitaux de campagne du Bureau Aegis. Leur formation approfondie en tant que médecins et chirurgiens leur permet de travailler sous pression et avec les ressources médicales limitées disponibles au front, en s'appuyant sur leurs connaissances pour sauver des vies et en improvisant en cas d'urgence. Ce bataillon médical spécialisé accomplit de nombreuses missions humanitaires en dehors de leurs tâches militaires. Les médecins Lambda sont présents dans les zones de catastrophe, organisant des équipes de quarantaine, des postes de soins primaires et des salles d'opération sur le terrain. Faire partie de ces unités nécessite généralement une véritable vocation, car cela signifie aussi être un témoin direct des pires tragédies causées par la guerre. En outre, les Lambdas opèrent également en tant qu'agents de terrain et reçoivent donc le même entraînement au combat que tous les Kappa. L'équipement personnel qu'ils portent consiste en un sac à dos contenant du matériel médical et une sacoche remplie de nano-outils chirurgicaux de pointe, en plus d'une version plus légère de l'équipement tactique standard des Kappa, car ils savent que, lorsqu'ils entreprennent de sauver des vies, ils devront probablement utiliser quelque chose de plus puissant que leur MediKit.

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.



COPYRIGHT 2014. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLUM S.L.L.



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'appréciez !

CORVUS BELLUM
INFINITY



STUN PISTOL

WARCORS, WAR CORRESPONDENTS

ARMY: MERCENARIES |



REF: 2280728-0690



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.

WARCORS, WAR CORRESPONDENTS

MERCENARIES

CORVUS BELLII INFINITY CONCEPT DESIGN

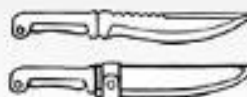


FIGURE/WEAPON SCALE

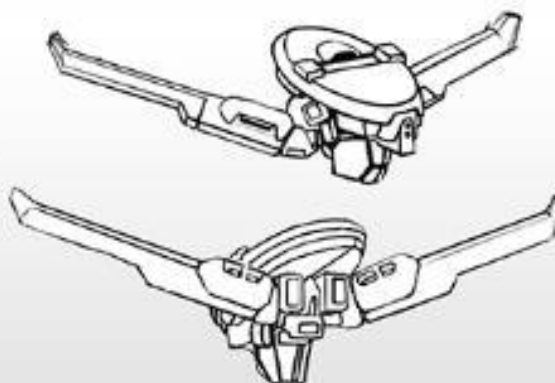
1. STUN PISTOL



2. KNIFE



3. AEROCAM



COPPERBOTS



Lorsque la SWORDFOR décida de remplacer ses anciens Drones Yáogōngjù, aujourd'hui presque obsolètes, elle tourna son regard vers les Rebots utilisées par la SSS. La famille Rebot, un acronyme anglais de "Remote Robot", est constituée d'unités de soutien spécialisées semi-autonomes et est un produit clé de la division robotique Cyantek.

Cette société dont le siège est situé à Concilium (même si elle est financée par des capitaux PanOcéaniens) est l'un des fournisseurs réguliers du Bureau Aegis et est reconnue pour la fiabilité de ses produits.

Néanmoins, la SWORDFOR demandait une série de modifications des appareils utilisés par la SSS afin de les adapter aux exigences du maintien de l'ordre.

Ce fut précisément l'utilisation par les forces de l'ordre des appareils de cette série qui leur a valu le nom de Copperbots, en référence à un ancien terme anglais signifiant "police". Par ailleurs, de la même manière, les différents modèles de la série Copperbot se verront également attribuer des noms dérivant de l'argot urbain pour faire référence à la police.

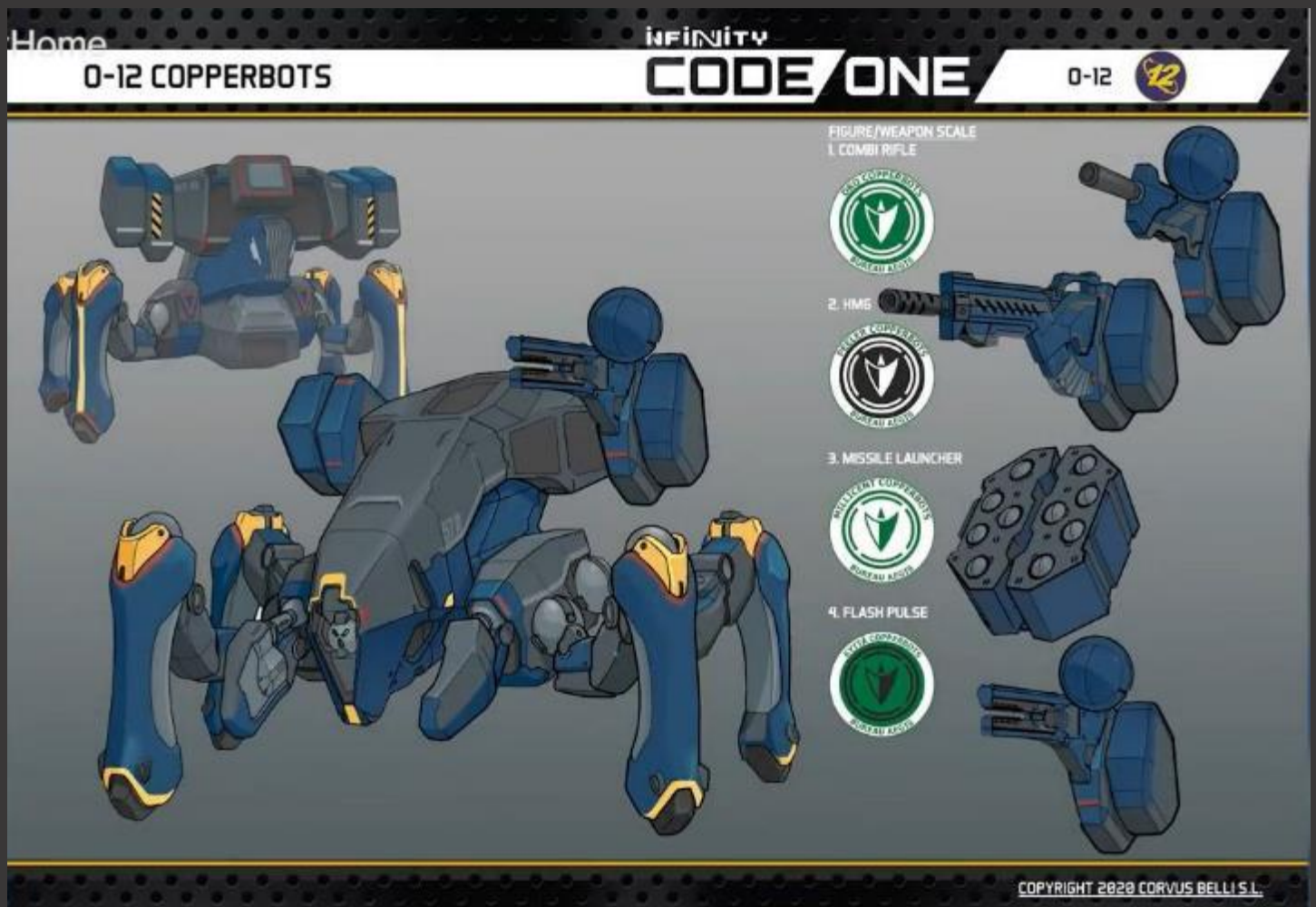
Les Copperbots connus sous le nom d'Okos sont équipés de capteurs et de dispositifs de haute technologie qui peuvent détecter la chaleur corporelle et même des composés métaboliques résiduels, fonctionnant non seulement lors d'opérations tactiques mais aussi en soutien aux unités médico-légales. "Okos", qui signifie "œil" en polonais, est le nom que les mineurs et les prospecteurs du circuit Jupiter-Saturn donnaient à la police et aux agents de patrouille.

D'autre part, le nom Peeler, qui est un terme archaïque pour Police en argot anglais, était utilisé pour nommer les appareils d'assaut auxiliaires équipées d'armes lourdes et programmées avec des routines de combat à sélection aléatoire.

Les Copperbots appelés Millicent, le nom utilisé pour nommer la police dans le roman Orange Mécanique, sont responsables de la défense de l'O-12 et des citoyens de la Sphère Humaine contre des ennemis particulièrement rudes.

Enfin, les tâches de soutien et de traçage effectuées par des modèles plus légers leur a valu le nom de Kytä, dérivé du verbe finnois pour "veille" et "traque", un terme très typique dans l'argot urbain de Svalarheima pour désigner la police.

Des noms différents pour des fonctions opérationnelles différentes. Mais peu importe le modèle que vous rencontrez dans les rues, ce seront tous des Drones de patrouille de l'O-12.



OKTAVIA GRÍMSDÓTTIR, PILOTE DE BRISE-GLACE ET HARPONNEUSE



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

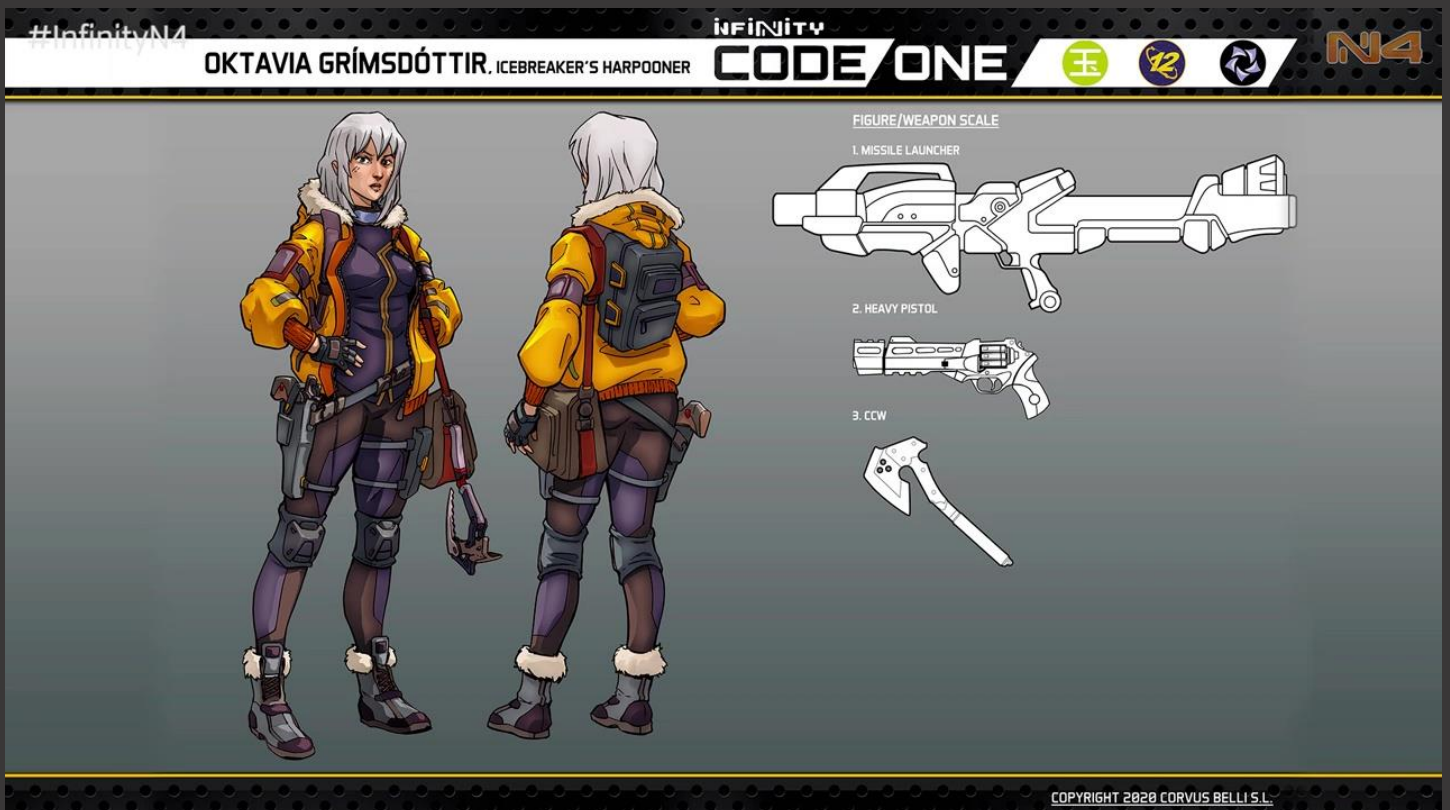
Oktavia Grímsdóttir, Icebreaker Harpooner

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
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, Confender	Heavy Pistol, CCW	1.5	28

ARTWORK



TAG ZETA UNIT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Tant dans un contexte de guerre ouverte que dans des conflits de faible intensité, les unités Zeta sont la massue du Bureau Aegis, le moyen de dissuasion ultime, la solution finale. Les pilotes des unités Zeta sont des guerriers implantables, connectés aux Zetas pour devenir de véritables machines à tuer, trois fois plus rapides et plus efficaces qu'un simple soldat.

Les Zetas sont des unités de combat en télé-présence, une évolution de la dernière génération de TAG PanOcéaniens, améliorés à partir de brevets de Bakounine et assemblés par la Cyantek Corporation dans ses usines de Concilium. Habituellement, les Zetas sont déployés dans leur version d'assaut, avec un armement principal composé d'un canon magnétique hyper-rapide, bien connu pour sa cadence de tir élevée, ainsi que d'une arme Anti-émeute Lourde, l'option non létale, adaptée au contrôle des foules. Cette configuration de combat est très polyvalente, car elle offre la possibilité d'affronter toutes sortes d'adversaires, quel que soit leur blindage ou leur nombre, tout en apportant un soutien massif aux forces généralement rares et précieuses que le SWORDFOR peut déployer dans sa zone d'opérations. La responsabilité des pilotes de Zeta est donc très grande, et seuls ceux ayant une immense endurance physique et mentale peuvent rejoindre ce club exclusif.

En effet, la SWORDFOR n'a que faire d'un pilote doté uniquement de bons réflexes et d'une excellente coordination s'il n'est pas capable d'endurer les doubles quarts de travail intenses et épuisants que doit subir un Zeta, car ces unités sont également très rares et seuls les meilleurs sont en mesure de les piloter. À l'Académie de Pilotage Mécanisé de Thokk, sur Concilium, tous les aspirants pilotes sont soumis à un processus de sélection brutal avant d'obtenir le titre de Topnotch qui certifie leur acceptation dans l'unité Zeta. Les tests sont si sévères que les échouer n'est en aucun cas considéré comme un déshonneur, et d'autres unités se battent pour obtenir les refusés de ce programme de formation d'élite car le simple fait d'avoir été sélectionné pour le programme prouve qu'ils sont vraiment des pilotes remarquables.

Mais l'excellence ne suffit pas pour les unités Zeta, qui sont l'expression ultime sur le terrain de l'autorité du Bureau Aegis, qui exécute toujours la volonté de l'O-12 avec un zèle et une efficacité implacable. Si le but principal des troupes de la SWORDFOR est de sauver des vies, des vies innocentes, la mission spécifique des Zetas est à l'opposé : prendre des vies, éliminer tous ceux qui menacent la sécurité physique de tout innocent. C'est la véritable spécialité des unités Zetas, une spécialité dans laquelle elles sont terriblement douées.



ZETA UNIT

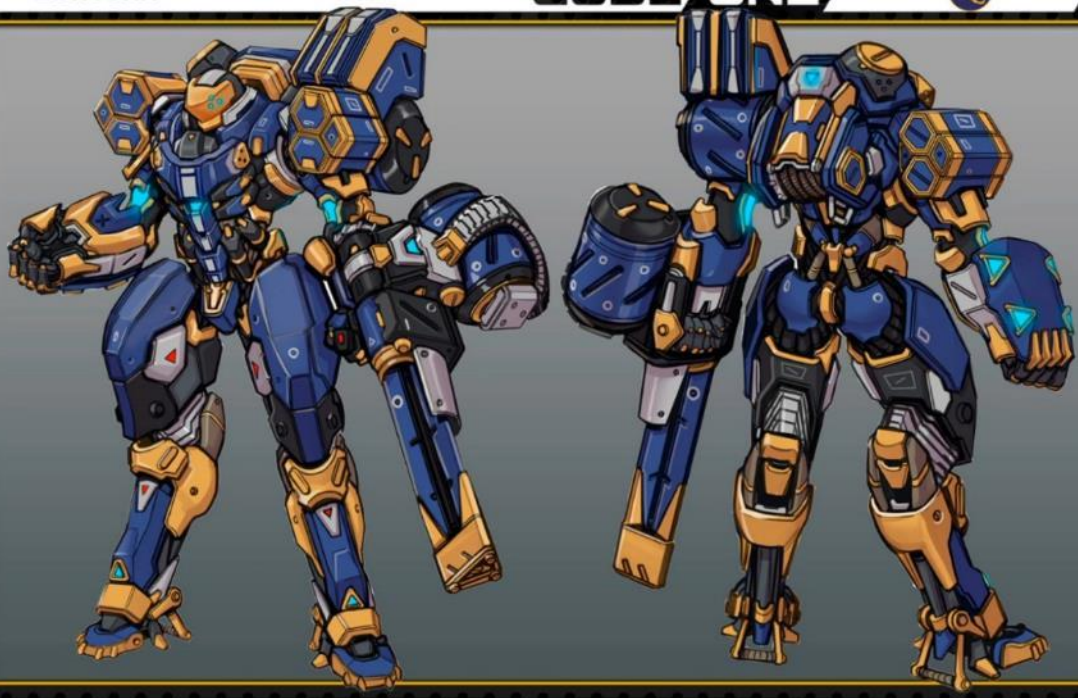
L'O-12, le plus récent compétiteur, intègre à son rang un dangereux titan, avec une nouvelle et imposante figurine. La Zeta Unit vous permettra d'arrêter l'ennemi soit en le plaquant au sol avec son Arme Anti-émeute lourd, ou en le transformant carrément en bouillie avec la puissance de feu de son Canon Magnétique Hyper-rapide et avec la possibilité d'utiliser des munitions qui percent le blindage adverse.

Autant d'éléments qui font qu'une confrontation directe avec lui ne serait pas une bonne idée.

ZETA UNIT

INFINITY
CODE ONE

0-12



UNITÉ LYNX



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



L'unité Lynx ne fait pas partie des unités les plus célèbres de la SWORDFOR ; en fait, elle est pratiquement inconnue. Vous ne la trouverez pas sur le site du Bureau Aegis, et elle ne figure pas non plus dans les offres d'emploi de cette organisation. Il est vrai qu'un journaliste a voulu écrire un article de fond sur l'unité pour l'agence de presse BIBLIOTEK, et peu de temps après avoir révélé ses intentions, il lui a été conseillé de renoncer et a été envoyé à Svalarheima pour couvrir l'actualité économique. Cela ne signifie pas que l'unité Lynx est une unité secrète, mais plutôt que ni la SWORDFOR ni ses membres n'aiment attirer l'attention sur elle en raison de son rôle opérationnel particulier.

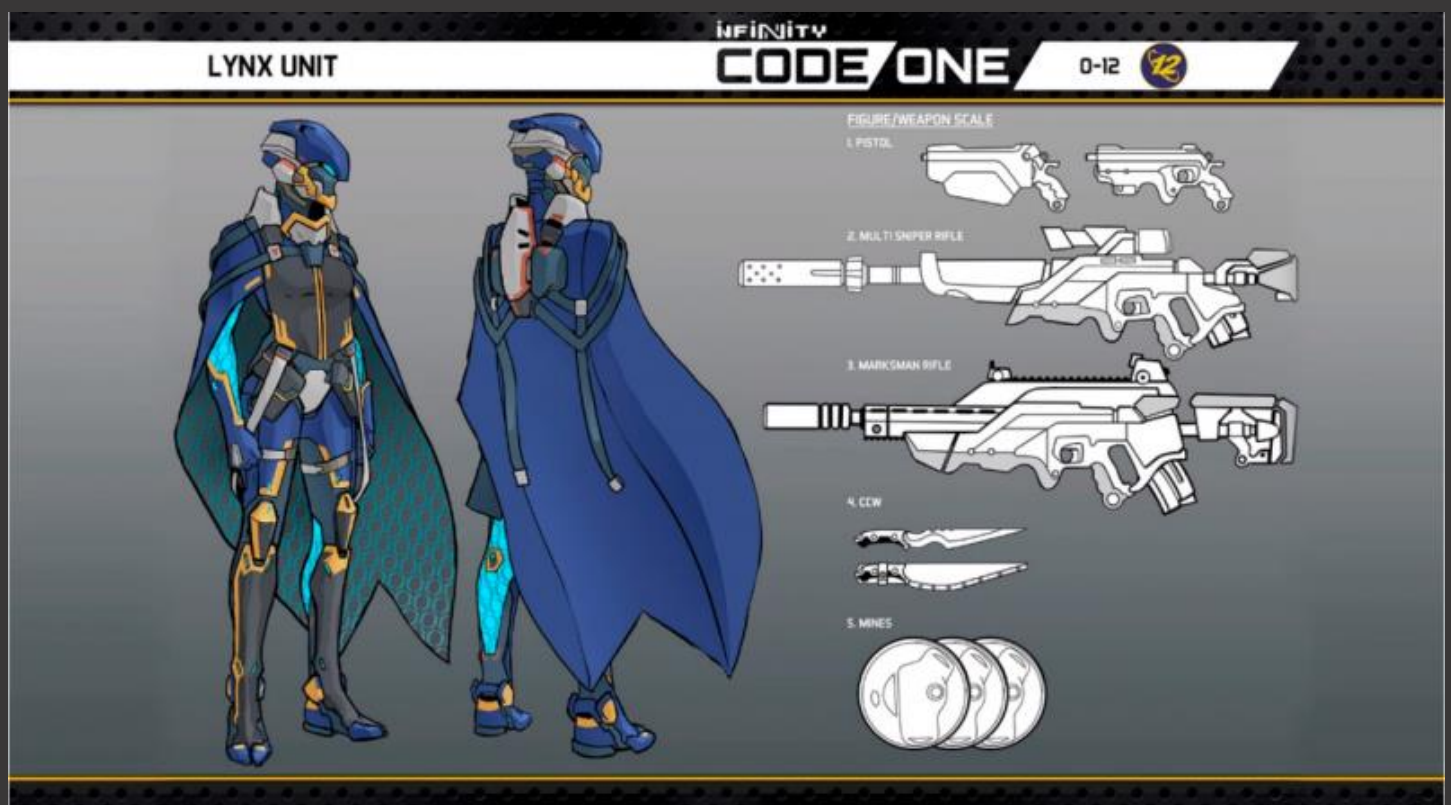
Pour servir dans cette unité, un profil psychologique spécifique est requis ; les candidats doivent faire partie de ces deux pour cent statistiques de la population globale qui ont un véritable instinct meurtrier et n'ont aucun scrupule à tuer. En d'autres termes, cela peut sembler trop dur, mais

nous devons comprendre que toute organisation doit avoir à la fois ses héros et ses monstres. Les héros sont ceux qui opèrent au grand jour et qui représentent les valeurs de l'organisation.

Ce sont les monstres qui sont prêts à faire tout ce qui est nécessaire, généralement en secret, pour que les héros puissent faire leur devoir. Les Lynx sont des monstres à part entière du Bureau Aegis et l'une de ses rares unités ayant un permis de tuer.

Comme il s'agit d'un organisme d'application de la loi, lorsque la SWORDFOR s'engage dans des opérations de police, ses priorités sont toujours d'arrêter les criminels et de procéder à des arrestations. Cependant, ce n'est pas le cas des Lynx, qui sont toujours autorisés à utiliser la force létale, car s'ils sont déployés, cela signifie que leurs commandants ont déjà considéré qu'une telle ligne de conduite est nécessaire. Ils sont monnaie courante dans les situations d'otages, où ils agissent en tant que tireurs d'élite, que ce soit sur le plan physique ou dans un environnement de données, dans lequel le choix d'intervenir et de tuer quelqu'un pour sauver des vies innocentes doit être fait en une fraction de seconde. Les Lynx sont aussi généralement déployés dans des opérations pour lesquelles une cessation brutale d'activités a été demandée, ou dans lesquelles les forces régulières de la SWORDFOR peuvent avoir besoin d'une couverture spéciale et indétectable, tant en première ligne que dans des situations diplomatiques. Dans tous les cas, le type de travail que les Lynx effectuent, bien que nécessaire, n'est pas bon pour les relations publiques, de sorte que leur présence dans la zone d'opérations tend à être totalement invisible, surtout lorsqu'une situation attire la couverture médiatique. Cela ne signifie pas que les membres de cette unité ou leurs commandants aient honte de leur rôle tactique. Au contraire, la précision et l'efficacité de cette unité leur ont valu le nom de code Lynx, et faire partie de ce groupe d'élite est une source de fierté pour chacun d'entre eux, même s'ils ne peuvent pas s'en vanter publiquement.

Comme les agents d'Aegis aiment à le dire, "Vous n'avez peut-être pas entendu parler d'eux, et vous ne pouvez peut-être pas les voir, mais cela ne signifie pas que les Lynx n'existent pas et au moment où vous remarquerez leur présence, il sera déjà trop tard".



PSI-COPS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Pour protéger la Sphère Humaine, un travail d'intelligence est une nécessité : plus précisément, savoir qu'est-ce qui cuit et qui le cuit. D'où la nécessité pour l'O-12 de disposer d'un service de renseignements.

Et pour cela, il existe l'Unité Psi, la branche du renseignement du Bureau Aegis, une agence dédiée à la collecte de données pour les procureurs et les juges de la Section Statera et pour les agents de la SWORDFOR. Des centaines d'analystes et de traqueurs de renseignements collectent et classent toutes sortes de données qui peuvent être vitales pour lutter contre la criminalité et préserver l'équilibre politico-économique de la Sphère. Cependant, même aujourd'hui, dans une société quantronique où tout peut être trouvé dans la sphère des données, il est nécessaire d'avoir des agents au sol qui fouillent les poubelles de recyclage, les compartiments secrets des tiroirs de bureau ou l'intérieur d'un coffre-fort. Bien entendu, ces tâches sont mieux effectuées de manière discrète, car elles sont généralement illégales. Mais

même si les preuves obtenues illégalement ne sont pas recevables devant un tribunal, elles peuvent néanmoins conduire à la collecte de preuves légales qui conduiront à l'emprisonnement d'un criminel ou à la mise sous surveillance de toute personne ou organisation qui pourrait être dangereuse pour l'équilibre de la Sphère. C'est le genre de tâches délicates qui ne peuvent pas être confiées à n'importe qui et pour lesquelles l'unité Psi dispose d'agents dont le nom de code est simplement COps, un acronyme pour Covert Operatives en anglais, un terme générique pour les moyens d'action directe, peu visibles, utilisés dans les opérations de renseignement.

C'est le genre d'agent très polyvalent qui est capable de beaucoup de choses, même de tuer si nécessaire, et qui fait toujours son travail. C'est le genre d'agents qui ne remettent jamais en question leurs ordres parce qu'ils font confiance aux idéaux de l'Unité Psi, dont ils sont l'incarnation, puisqu'étant une branche du Bureau Aegis, sa tâche est d'agir au nom du bien commun, de tous les citoyens de la Sphère, ce qui inclut leurs ennemis. D'où leur devise non officielle : "Pour votre propre bien", même si certains d'entre eux ne peuvent s'empêcher de paraître un peu sarcastiques en la citant.



UNITÉ RAZOR



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

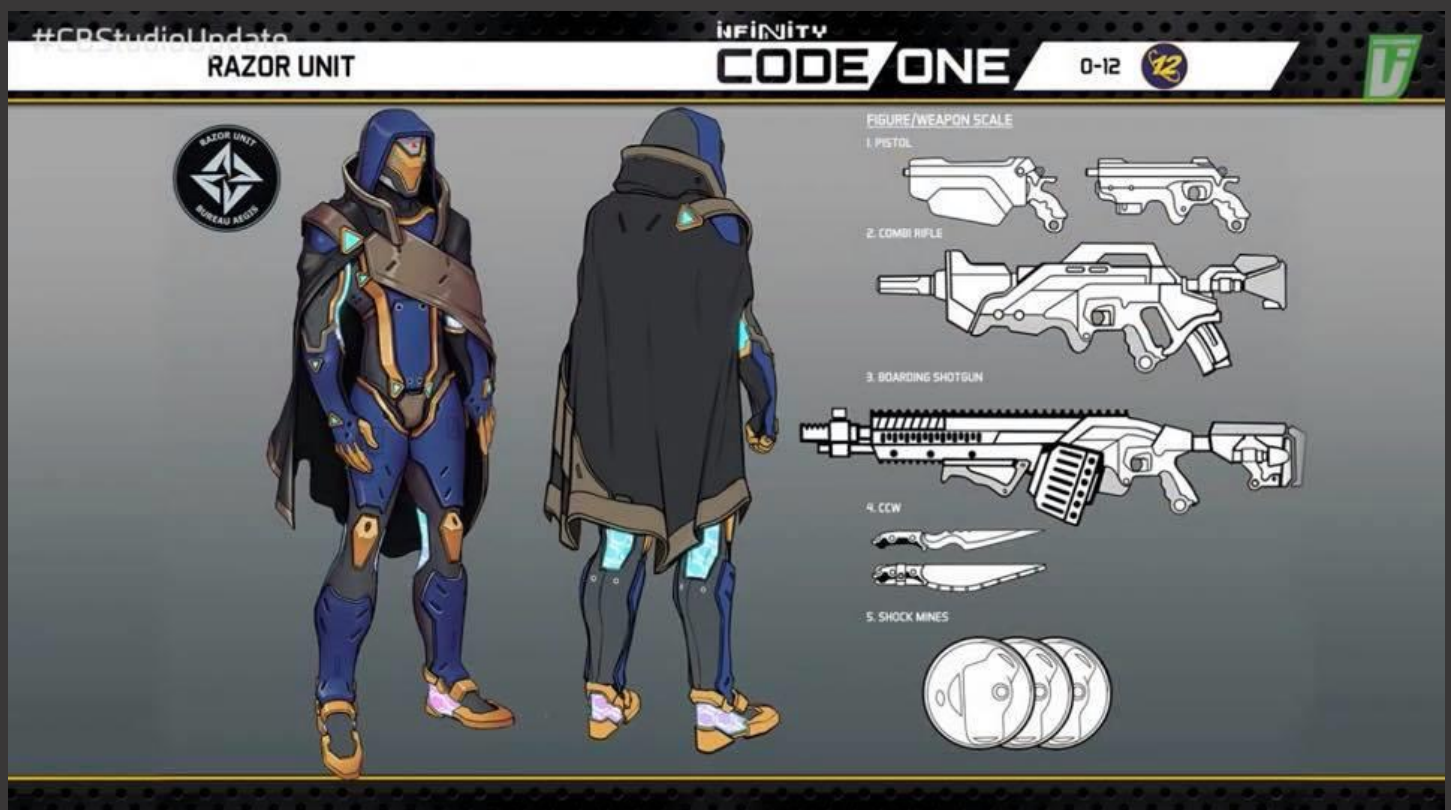


Les membres des Unités de Reconnaissance Razor sont le genre de gars qu'on n'entend jamais venir jusqu'à ce que soudainement ils soient là, se tenant à côté de vous, vous effrayant à mort par surprise. Mais ne vous inquiétez pas, s'ils voulaient vous tuer, vous n'auriez même pas remarqué leur présence. C'est en fait votre jour de chance, pour deux bonnes raisons. D'une part, vous êtes toujours en vie, félicitations ! D'autre part, vous avez pu voir un Razor en action, ce dont peu de gens peuvent se vanter. Le seul problème, c'est que vous ne pourrez le dire à personne. Les Razors sont chargés d'effectuer des opérations de nature secrète et expéditive, parfois si secrètes et expéditives qu'elles entrent même dans la définition de clandestines. Leur formation a été perfectionnée pour les missions de chasse à l'homme, les enlèvements nocturnes et l'élimination de cibles prédéfinies. Comme ils sont chargés d'opérations clandestines, illégales et douteuses, officiellement, de nombreux Razors sont des agents "décédés", travaillant pour le Bureau Noir sans badge ni identification, afin de ne pas compromettre l'O-12. Dans leur aspect

moins virulent, ces agents se livrent également à des opérations d'espionnage et de collecte d'informations pour le service de renseignement et les procureurs de la Section Statera du Bureau Aegis. Les Razors peuvent se vanter de pouvoir infiltrer et compromettre n'importe quel service de sécurité avec une facilité absolue.

Cela est dû en grande partie à leur remarquable aptitude à la furtivité, mais aussi à leur équipement technologique de pointe. Leurs combinaisons de combat sont faites d'un tissu mimétique aux propriétés adaptatives, et sont capables d'inhiber les signaux thermiques et biométriques.

Toutefois, bien que le secret et la discrétion soient les principaux modes de fonctionnement de cette unité, ils restent impitoyables et implacables lorsque cela est nécessaire. Dans ces scénarios, les Razors frappent fort et disparaissent dans l'ombre sans laisser de trace, comme s'ils n'avaient jamais été là. Bien sûr, c'est précisément ce qui s'est passé : ils n'ont jamais été là ; le Bureau Aegis n'admettra jamais qu'ils aient pu être là. Et si quelque chose se passait mal, la seule chose que l'ennemi aurait, c'est le corps d'un agent qui était en fait officiellement déjà mort depuis longtemps. Et bien sûr, les morts ne peuvent travailler pour personne, encore moins pour l'O-12.



KATHERINE CHO



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Lorsque quelqu'un a dit que la Sphère pourrait être un meilleur endroit grâce au travail de personnes idéalistes et engagées, il pensait certainement à des gens comme Katherine Cho. Fille d'un couple de professionnels de Yu Jing ayant déménagé à Concilium parce qu'ils étaient motivés par l'idée de pouvoir travailler à l'échelle globale, la jeune Katherine fut éduquée selon les principes fondamentaux de l'O-12, que ses parents assumaient pleinement. L'intelligence affutée de Katherine et ses convictions ne passèrent pas inaperçus chez les recruteurs de l'Unité Psi, la section du renseignement du Bureau Aegis, qui la recruta comme analyste aussitôt qu'elle eut fini ses études à l'Université de Manheim. Dotée d'un esprit brillant et d'une grande capacité d'analyse, Katherine fut affectée à une équipe d'étude et de gestion de crise au sein du Commandement Coordonné de Paradiso. A cette position critique de responsabilité, l'Ensigne Cho a toujours donné le meilleur d'elle-même, et sa détermination n'a jamais dévié d'un iota quelle que soit la pression à laquelle elle était soumise. Résolue et motivée, cette jeune enquêtrice n'a jamais perdu de vue le dossier qui lui était confié. Même si son travail en tant qu'analyste lui fait voir la vérité, la face sombre de la Sphère chaque jour, Katherine ne cesse jamais de croire qu'elle peut faire la différence et contribuer à la changer en l'endroit dont ses parents ont toujours rêvé.

Elle sait que le destin de la Sphère est en jeu et, même si elle joue toujours dans les règles, elle ne laissera jamais la politique, les préjugés et ou l'aveuglement se mettre en travers de son travail. Pour l'Enseigne Cho, cela signifie de toujours suivre et faire appliquer la loi, parce que faire des compromis est la même chose que la trahir, et selon elle, la seule façon de combattre le chaos est de renforcer l'ordre. Cette détermination a fait d'elle un agent très précieux et elle se voit assigner quelques unes des enquêtes les plus compliquées auxquels le Commandement Coordonné doit faire face. Quand les autres équipes d'analyse du renseignement sont bloquées ou incapables de fournir une solution à un problème ou à une crise, l'Enseigne Cho reçoit un message sur son comlog. Malheureusement, cela signifie aussi qu'elle se retrouve parfois jetée dans les égouts sombres et tortueux du travail de terrain, où elle a à faire usage d'une arme pour faire son devoir, et pour éviter de devenir un autre dossier pour un de ses collègues analystes. Dans des moments comme celui-là, Katherine combat sa peur en prenant une grande respiration et en répétant son mantra favori : "Soit la meilleure que tu puisses être. Ne remet pas en cause ta mission. La Sphère a besoin de toi". Tout le reste est laissé à son entraînement, son intelligence, et sa détermination à l'épreuve des balles.



HIPPOLYTA, REINE DES AMAZONES



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"La tempête peut-elle retenir son souffle ? Le ciel peut-il trembler pour autre chose que le tonnerre ? Hippolyta est la réponse : brandissant son épée bien haut au milieu du chaos, arborant un sourire éclatant et insufflant la peur à la Mort elle-même".

"Hippolyta est une force imparable qui nous transporte tous au cœur de l'action !"

Ce sont les mots tonitruants sous lesquels Hippolyta fit son entrée triomphale dans l'HexaDome le jour où elle fut présentée, bien qu'en vérité, cette guerrière amazonienne était déjà une célébrité bien connue.

Prenant comme modèle un officier Myrmidon dont la carrière fulgurante allait faire d'elle une Homéride (les troupes d'élite d'ALEPH sur le front de Paradiso), l'équipe créative du réseau Oxyd est arrivée avec Hippolyta, un nouveau personnage féminin pour la série animée : Myrmidon Wars. L'objectif était d'attirer la jeune population féminine avec l'intention de faire d'Hippolyta un personnage inspirant. Hippolyta était censée être une héroïne à laquelle les jeunes femmes pouvaient s'identifier.



Et ce fut le cas ! Le rôle d'Hippolyta est devenu dominant dans la série, avec un profil de leader qui rivalise avec celui d'Hector et d'Achille - gagnant en importance d'un épisode à l'autre. La notoriété de cette guerrière amazonienne a atteint un tel niveau que les dirigeants d'Oxyd ne voulaient pas la laisser se perdre, l'emmenant au-delà des holoscreens et dans l'arène d'Aristeia !

Avec un corps colossal, rappelant son homologue des Mayaseries et loin du modèle tactiquement compact qu'elle arborait sur le front du Paradis, l'officier Myrmidon, autrefois rebaptisée Hippolyta, s'est fait une place dans l'Olympe des combattants d'Aristeia ! grâce à son style inégalé : elle fait preuve d'un charisme sur le champ de bataille et de qualités de chef rivalisant avec celles des meilleurs personnages de la mythologie.

Tant dans la série que dans l'HexaDome, Hippolyta est une guerrière prête à semer la violence et la mort pour un plus grand bien, mais qui aide et sauve aussi, avec un sens moral puissant : une véritable défenseuse de la paix. Elle ne tue que lorsqu'elle ne peut pas blesser, ne blesse que lorsqu'elle ne peut pas soumettre, ne soumet que lorsqu'elle ne peut pas persuader, et ne lève jamais le poing sans avoir au préalable tenté de tendre la main. Par-dessus tout, elle est le héros qui n'a pas peur d'être elle-même. Avec elle, les jeunes filles apprennent qu'elles peuvent être fortes et puissantes, tout en gardant leur féminité, et que la force n'entre pas en conflit avec l'amour ou la sensibilité. Un message puissant qui a eu un impact massif sur les jeunes femmes, faisant d'elle une icône pour des millions de personnes dans toute la sphère - au point que le Bureau Athena a demandé qu'elle soit nommée ambassadrice honoraire de l'O-12, en tant que symbole de paix, de justice et d'égalité.

Que ce soit sur les champs de bataille de Paradiso ou dans la non moins dangereuse arène de l'HexaDome, Hippolyta sera toujours prête à manier son épée avec la grâce caractéristique d'un soldat d'ALEPH.

Hippolyta est une figurine co-créée par Kelthret, vainqueur de la première saison de l'AGL, et l'équipe de développement d'Aristeia ! L'idée principale derrière cette Amazone était le concept des héros myrmidons d'ALEPH, bien que lorsque la question de ce personnage a été soulevée la première fois, Gutier y a vu l'occasion parfaite de mettre en œuvre une idée qui lui trottait dans la tête depuis un certain temps : introduire un personnage célèbre comme ambassadeur de marque de l'O-12.

Dans son histoire, Hippolyta est introduite dans Aristeia ! en raison de la célébrité de son personnage dans la série animée "Myrmidon Wars". L'IA ALEPH est intéressé par l'Amazone et a décidé de lui donner un petit coup de pouce pour la gloire. Rappelez-vous que les événements d'Aristeia ! se déroulent 4 ans avant l'histoire actuelle dans Infinity. Après être devenue une star dans le sport

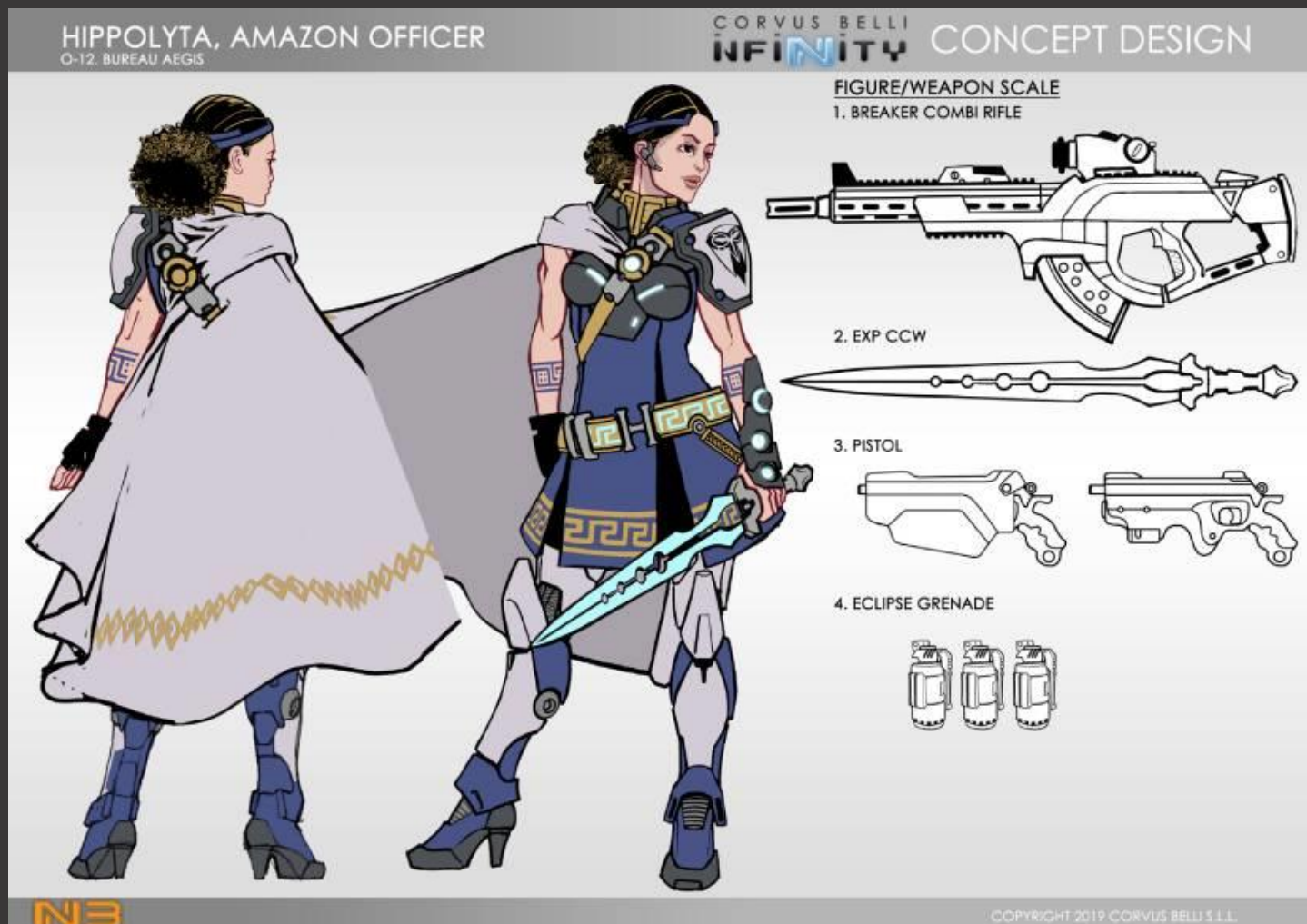
principal de la Sphère Humaine, Hippolyta est engagée comme ambassadrice de la paix pour l'O-12 - pour promouvoir des causes caritatives. Cela plaît à ALEPH, qui est toujours à la recherche de nouvelles opportunités pour se placer dans une position politique favorable.

#MiniaturePainting

Faire passer Hippolyta d'Aristeia ! à Infinity a été beaucoup plus facile que Valkyrie, puisque cet officier amazone a été créé à l'origine avec l'idée d'être un héros des Myrmidons. Ainsi, l'armure de l'armée des Myrmidons a été utilisée comme base. L'armure d'Hippolyta porte les bottes d'un officier des Myrmidons.

Tout comme dans le cas de la garde du corps, certains éléments ont été volontairement laissés intacts en raison de leur symbolisme. C'est le cas de la ceinture avec le H d'Hippolyta, qui non seulement équivaut à un parallèle avec celle d'Aristeia ! mais qui est aussi un hommage à son homologue grec dans la mythologie, qui la portait en symbole de son statut.

La décision d'inclure une cape dans son dessin était une façon de transférer son équipement ODD à la figurine d'une manière héroïque et distinguée. Comme Hippolyta est l'une des personnes choisies par ALEPH pour se battre pour la Sphère Humaine, son design devait être flamboyant - l'IA est intéressée à se promouvoir par-dessus tout, et tout ce qu'elle fait doit capter l'imagination des simples mortels avec style et flair.



ALPHA UNIT

CORVUS BELLI
INFINITY



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Alphas procurent des capacités de sécurité d'arrière-garde et de commandement stratégique dans les opérations du Bureau Aegis, mais ils sont également nommés en tant que consultants dans les actions inter-agences avec d'autres pouvoirs, et ils agissent en contact direct avec la population, en apportant des solutions et, si nécessaire, en éliminant eux-mêmes le problème qui a conduit à leur déploiement.

YUDBOT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Yud est la dixième lettre de l'Alphabet et signifie "Main", un nom plus que convenable pour les drones utilisées par les Sophotects de la Section des Situations Spéciales.

Le Yudbot est la deuxième génération du modèle Palbot conçu par Omnia Research pour le complexe militaire panocéanien. Ce modèle comporte des améliorations logicielles optimisant la sécurité et le cryptage des communications, ainsi que des modifications de ses systèmes de traction et d'articulation. L'utilisation de néo-matériaux avancés dans son squelette artificiel allège son poids et améliore sa résistance à l'attrition après des heures d'utilisation continue. Néanmoins, ces améliorations signifient un coût de production fortement accru qui semblait excessif pour les budgets panocéaniens. C'est pourquoi la licence a été accordée à la Section des Situations Spéciales, une organisation dont la taille réduite permet des coûts plus élevés dans l'intérêt d'une qualité supérieure.

Après des essais réussis, le Yudbot est devenu la main éloignée des Sophotects d'ALEPH et de l'O-12 dans les situations de combat.

MONSTRUCKERS



"Keep On Truckin !" - Devise non officielle des Monstruckers.

HISTOIRE

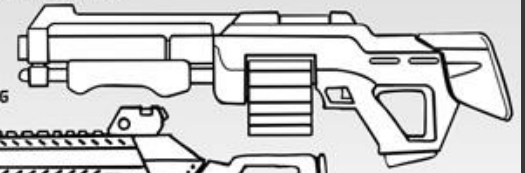


Les Monstrucks, ces colossaux trains routiers qui circulent sur l'Autoroute Sahm, sont des véhicules entièrement automatisés. Un pilote automatique et un régulateur de vitesse garantissent la meilleure efficacité et la meilleure sécurité sur l'une des routes les plus rectilignes de la Sphère Humaine. Cependant, le territoire que cette autoroute traverse, le désert de Taba, est un enfer de sable et de roches où toute situation d'urgence est susceptible de provoquer la ruine de ces gigantesques camions et de leur précieuse cargaison. C'est pourquoi des Monstruckers sont nécessaires à bord, pour résoudre ces urgences. Et une urgence pour eux peut être de reprendre le contrôle du camion après une manœuvre imprévue, ou d'effectuer une réparation en cours de route (parce que les Monstrucks ne peuvent pas s'arrêter), ou de repousser un assaut de bandits de grand chemin.

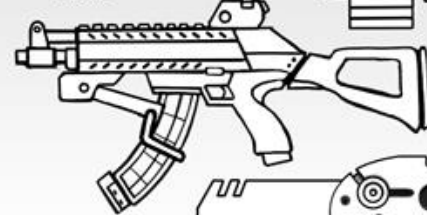


FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOARDING SHOTGUN



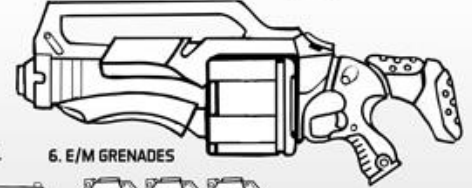
2. SMG



3. CHAIN RIFLE



4. ADHL



5. PISTOL



6. E/M GRENADES



7. KNIFE



Mélange de technicien de maintenance, de pilote et d'escorte de caravane, le métier de Monstertrucker est parfois le plus ennuyeux du monde, traversant des centaines de kilomètres de monotonie absolue... ou le plus risqué de tous. Dans ce métier, on peut passer en quelques picosecondes de l'ennui le plus abrutissant au danger le plus mortel. Un instant, vous êtes allongé dans la cabine du camion à moitié somnolent et l'instant d'après, vous vous retrouvez à enfilez vos bottes magnétiques pour aller courir sur les toits des remorques afin d'effectuer une réparation d'urgence parce que la tempête de sable sauvage qui vous fouette a fait exploser vos drones de réparation. Si vous avez de la chance, vous pourriez aussi être là-haut pour repousser des motards Kum qui cherchent à voler la cargaison et qui ont réussi à éviter les systèmes d'auto-défense (souvent de type illégales) du Monstruck, et c'est là qu'il faut alors savoir se salir et faire les choses par soi-même. Mais quand vous êtes le système immunitaire d'un de ces titanesques Monstruck, mâles alpha de l'asphalte, il est obligatoire d'être le plus dur des fils de pute sur la route pour survivre.



ARMAND LE MUET



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



(...) Donc, ce que vous êtes vraiment, c'est un agent triple, un Tohaa muet ("le Muet", en français) qui ne parle pas la langue phéromonale, errant dans la Sphère Humaine et qui tuera pour n'importe quel camp. Votre seule distraction est la musique, et en jouant de la harpe, vous évitez que le stress et la paranoïa ne vous rendent fous.

A présent, vous vous demandez si tout cela est OK. Tous ces mensonges, tous ces meurtres et ces préjugés. Laissez-moi vous mettre à l'aise : c'est le cas. Vous avez raison de le faire. C'est nécessaire. Votre race a besoin de vous. C'est la seule façon de sauver notre civilisation, et vous êtes un élément clé de ce grand plan. Même s'il faut pour cela altérer vos souvenirs de cette façon.

Pour résumer : vous vous appelez Armand le Muet. Non, ce n'est pas ça. Votre nom est Armaan Leemue, ou du moins c'est ce que vous pensez. Vous êtes un assassin à gages qui travaillera pour n'importe quel camp. Mais ce n'est pas tout à fait vrai non plus. Vous êtes un traître, infiltré dans la Sphère Humaine au service de l'Intelligence Évoluée. Mais cela aussi, c'est un écran de fumée. Vous êtes un agent double travaillant pour le Trident Tohaa qui a eu accès à un réseau clandestin de l'Armée Combinée. Pourtant, vous n'êtes pas du tout cela. La vérité, c'est que vous êtes un agent secret du Triumvirat qui poursuit un programme si secret que vous ne pouvez même pas vous en souvenir parce que je suis ici à modifier la mémoire de votre Cube chaque fois que vous commencez à la reconstituer. Tout ce que vous devez savoir, c'est que vous êtes l'un des individus les plus dangereux de la Sphère.

Vous êtes un professionnel et un virtuose, et vos compétences impeccables sont mises à la disposition de quiconque a les moyens de les payer. Vous aimez également la musique, et vous êtes la seule personne dans l'univers qui pense que vous pouvez bien jouer de ce satané clavecin.



Il est probable qu'un jour vous vous retrouviez à jouer à Infinity, votre jeu préféré, bien sûr, et que soudain votre adversaire déploie sur la table une figurine qui ne vous est pas familière.

-Qui est-ce ? -vous demanderez curieusement-. Je ne le reconnais pas -vous ajouterez "inconscient". Si votre adversaire répond : "C'est Armand Le Muet", alors, vous êtes dans le pétrin.

Eh bien, cher lecteur, je suis venu vous mettre en garde. Armand Le Muet n'est pas une troupe, c'est un mercenaire disponible uniquement pour les armées génériques et, peut-être, pour une armée sectorielle chanceuse. Et par là, je veux dire qu'il s'agit d'une troupe spéciale.

Ce que votre adversaire a déployé contre vous est un extra-terrestre Tohaa possédant une armure Symbiote, un fusil de sniper MULTI et un dispositif de perturbation optique. Vous avez un ennemi qui peut dominer toute la table de jeu depuis sa propre zone de déploiement. Soyez très prudent.

Se battre contre cet ennemi, contre ce Tohaa nommé en français, Armand "le muet", est toujours une surprise inattendue.

Il suffit généralement de savoir quelles factions jouent vos adversaires pour anticiper dans une certaine mesure les surprises de leurs listes d'armées, mais ces mercenaires sont quelque chose de plus imprévisible.



ARMAND "LE MUET", FREELANCE KILLER

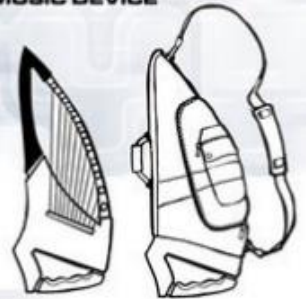
WEAPON OPTIONS



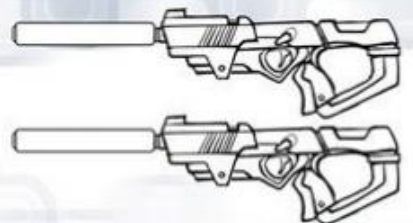
1. MULTI SNIPER RIFLE



3. MUSIC DEVICE



2. 2 BRAKER PISTOLS



INFINITY CONCEPT.

KNAUF



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Dans les vastes étendues, nous sommes devenus forts. Nous avons comblé les vides entre les étoiles. Nous avons maîtrisé la technologie, dévoilé les secrets du corps et de l'esprit. Bienvenue dans l'univers d'Infinity. Knauf, sniper à la retraite, croit que ses jours de pion dans le grand jeu des intrigues sont derrière lui. Mais un officier ambitieux, Emily Handelman, est sur le point de se présenter à sa porte pour l'enrôler dans une opération où rien n'est ce qu'il semble être. Entre ses mains se trouvent désormais non seulement des secrets d'État et la vie des citoyens de la Sphère Humaine, mais aussi le prix sanglant de sa propre identité.

Sniper de renom et agent secret. Efficacité maximale sur tous les champs de combat. Selon des informations récentes, il a été "grillé" pour toutes ses activités d'infiltration. Situation actuelle : en retraite ; localisation inconnue.

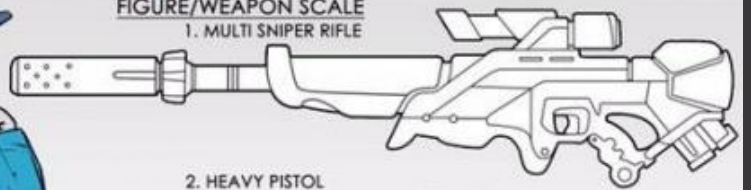


CORVUS BELLI
INFINITY

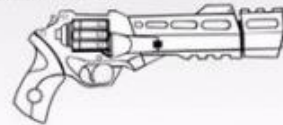
KNAUF, OUTLAW SNIPER
MERCENARIES

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

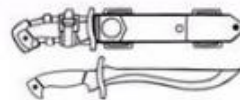
FIGURE/WEAPON SCALE
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. HEAVY PISTOL



3. KNIFE



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.

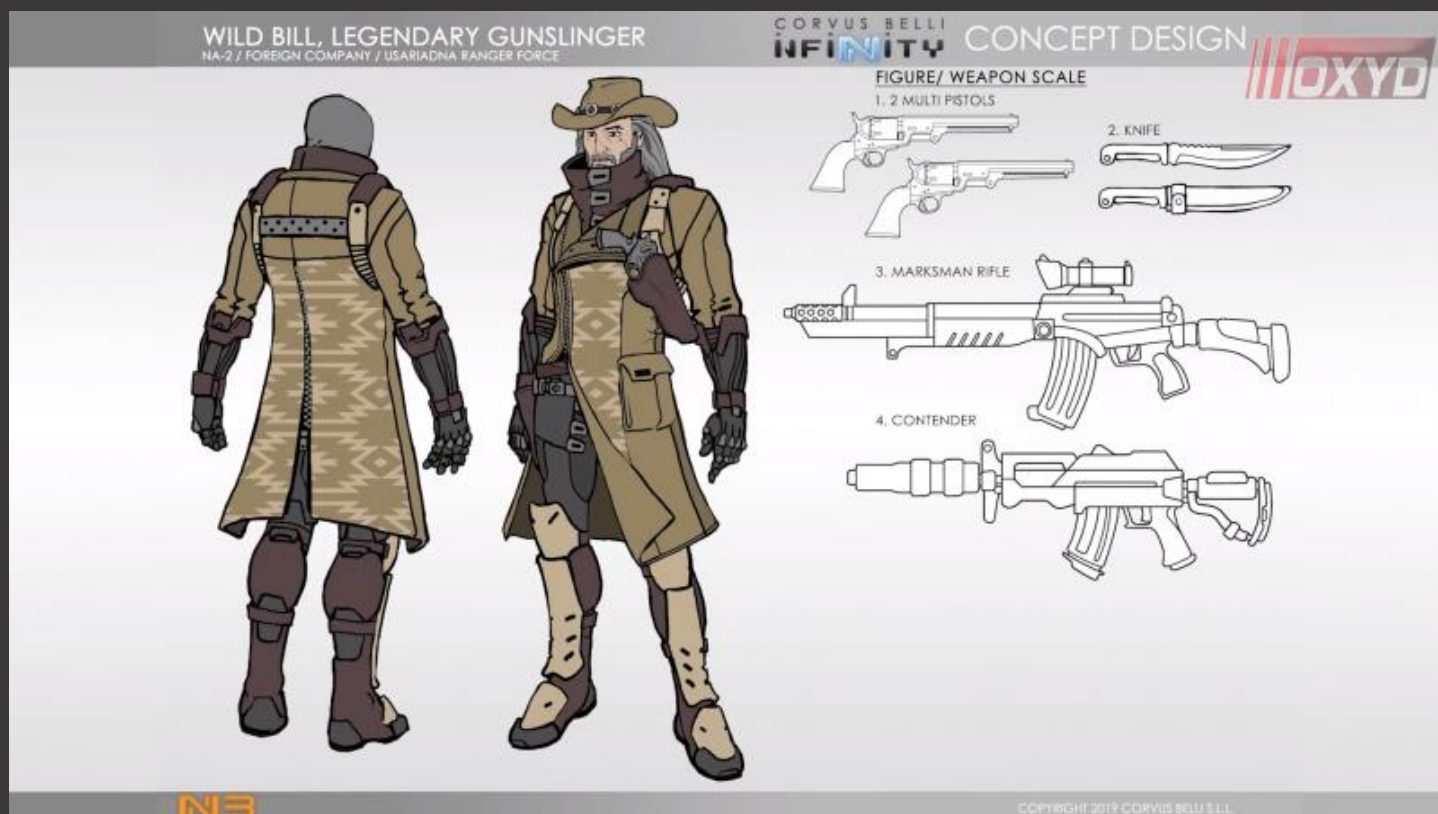
Si cela ne semble pas suffisant, Wild Bull à également la possibilité d'appartenir à quelques fireteams, lui donnant encore plus de puissance de feu avec les équipes Liées à trois membres en raison de l'augmentation de la valeur Rafale en Bonus et dans les Liées à cinq membres, cela augmente ses prouesses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

Nous pouvons Lié Wild Bill en US Ariadna, 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.



RAPTOR BOARDING SQUAD



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"L'élément clé pour se déplacer en Zéro-G, ce sont les points d'appui, indispensables pour prendre de l'élan ou se maintenir en position. Dans un assaut, l'élan est le facteur crucial, l'allié de l'impact. L'impact signifie des dommages. Et les dommages signifient la victoire."

Manuel de combat rapproché en Zéro-G. Service d'édition SWORDFOR.

Les Raptors font partie du régiment d'intervention rapide de la Starmada. L'unité est spécialisée dans les opérations éclair, les frappes immédiates et les déploiements en urgence.

En tant qu'unité d'infanterie de marine, ils peuvent être largués pour établir une tête de pont. Il leur incombe également de mener dans l'espace des opérations d'interception/abordage et d'établir le contrôle des questions de sécurité et de contre-terrorisme dans l'armada SWORDFOR.

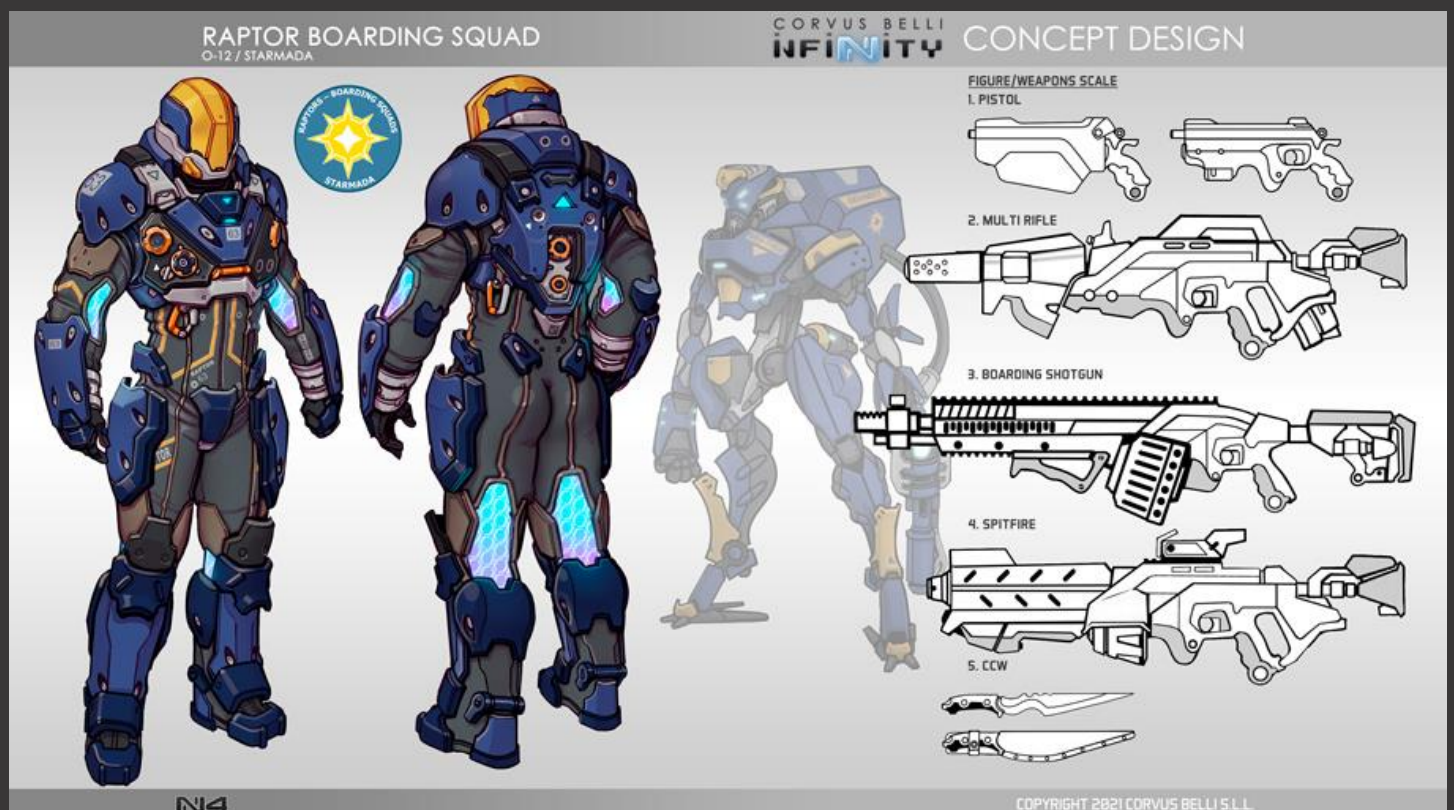
Pour ce faire, tous ses membres reçoivent une formation Zero-G et EVA, ils constituent ainsi l'équipage de combat des vaisseaux et des plates-formes orbitales de l'O-12. En conséquence, les Raptors représentent aussi, la première ligne de défense planétaire pour Concilium.

Comme il s'agit d'une force à vocation stratégique, cette unité est incorporée en tant qu'escouade spéciale aux équipages d'opérations tactiques de la Starmada. La vitesse est la clé de leurs frappes.

Les Raptors savent que lorsque la bataille dure plus longtemps que les trente premières secondes, c'est là que le vrai frisson commence.



La philosophie du combat EVA est la suivante : "Le premier à être touché gagne". Car le moindre trou dans une combinaison EVA entraîne une décompression instantanée, donc si l'impact n'achève pas la cible, au moins elle cessera de se battre en essayant de boucher le trou avant de manquer d'oxygène. En d'autres termes, ils deviendront une cible facile pour les membres de cette escouade. Et les Raptors n'agissent pas seuls, ils sont équipés d'unités tactiques auxiliaires semi-autonomes et téléguidées, qui sont de purs chasseurs de cibles, à la fois rapides, polyvalents et mortels. Ce qui a fait donné leur nom aux Raptors, qui n'ont pas cherché un nom cool pour leur escouade, en effet celui-ci leur a été donné par leurs ennemis - entre une multitude d'autres noms qui ne sonnaient pas aussi cool - et leurs états de service montrent qu'ils l'ont pleinement mérité.



NYOKA ASSAULT TROOPS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Ces soldats ont survécu à l'enfer sur terre qu'étaient les guerres de Vifaru et, après avoir traversé cette horreur dont ils étaient en partie responsables, il y a peu de choses qu'ils n'aient pas déjà vues. Ainsi, les troupes Nyoka sont devenues "l'unité des pires situations". Ce sont les serpents insaisissables et mortels de la Starmada, qui seront heureux de remplir et de survivre à toute mission qui leur sera confiée, comme par exemple soutenir les Bronzes dans leurs opérations de suppression de révoltes.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. HEAVY ROCKET LAUNCHER



3. MULTIRIFLE



4. HMG



5. CCW



ANDROMEDA, SOPHISTES DE LA PHALANGE D'ACIER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Andromède (en grec classique : Ἀνδρομέδα / Androméda, qui signifie " celle qui gouverne les hommes ") était, dans la mythologie grecque, une princesse éthiopienne, fille du roi Céphée. Rendue victime par l'orgueil démesuré de sa mère, la reine Cassiopée, Andromède serait enchaînée nue à un rocher en sacrifice au monstre marin Cétus. Sauvée par le héros Persée, elle deviendra son épouse et régnera à ses côtés.

Notes de Thamyris l'Aoidos au service de renseignements de la SSS : " Andromède, l'espionne qui m'a aimé et presque détruit ! En tant que membre des services secrets d'ALEPH et de la Phalange d'Acier, elle prend toujours des risques car elle sait qu'elle peut vivre et mourir plusieurs fois, ce qui signifie qu'elle ne dira jamais non à une mission qui lui est proposée. Elle adore les diamants car elle sait qu'ils sont éternels, mais peu importe combien vous en avez, vous ne pourrez jamais l'acheter, car même la Sphère Humaine ne lui suffirait pas. Fidèle jusqu'à l'os, elle pourrait même commettre une trahison si cela pouvait l'aider à accomplir sa mission, qui se veut toujours confidentielle et hautement classifiée. Mais rien de tout cela n'aura d'importance une fois que vous l'aurez vue, car Andromède est une vision de la beauté à en mourir et pour laquelle vous ne pouvez vous empêcher de tomber à ses pieds en l'adorant."

Les Sophistes sont les agents de renseignement de la Phalange d'Acier. Bien qu'au début, la Phalange s'appuyait sur la Sous-Section des Opérations, au fil du temps, elle a été amenée à gagner en importance en raison de l'escalade du conflit contre l'IE. Une fois qu'elle a commencé à avoir une présence plus globale sur le théâtre d'opérations de Paradiso, il est devenu nécessaire de créer un groupe de renseignement spécifique capable de travailler avec les agents de la Sous-Section d'Assaut et leurs caractéristiques particulières.



Andromède est la meilleure des Sophistes, ou peut-être est-elle simplement l'une des meilleures, car en vérité, nous ne les connaissons pas très bien en raison de leurs fonctions d'espions et d'agents secrets. Tout comme les autres Homérides, Andromède a un corps splendide, mais la première chose qui frappe, ce sont ses yeux, mystérieux et captivants, des yeux d'ange - ou de démon. Car Andromède peut être l'un ou l'autre selon ce qu'elle considère comme opportun pour accomplir sa mission. Cette femme réfléchit, a un esprit intelligent et calculateur, et une ténacité supérieure semblable à celle du plus résistant des Teseum. C'est une espionne, il ne faut donc jamais lui faire confiance. Mentir est pour Andromède aussi naturel que de respirer. Et si elle semble fragile et sans défense, faites bien attention à cette mallette qu'elle emporte partout avec elle. C'est Cetus, son monstre fidèle et portable, son as dans le trou, un avantage qui vous arrachera la gorge avant que vous ne puissiez lui demander ce qui se passe.

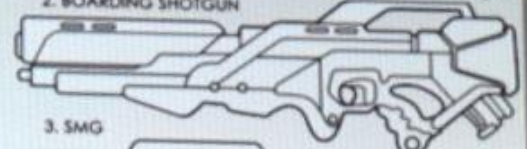


FIGURE/WEAPON SCALE

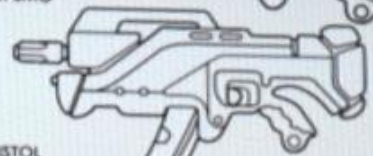
1. COMBI RIFLE



2. BOARDING SHOTGUN



3. SMG



4. BREAKER PISTOL



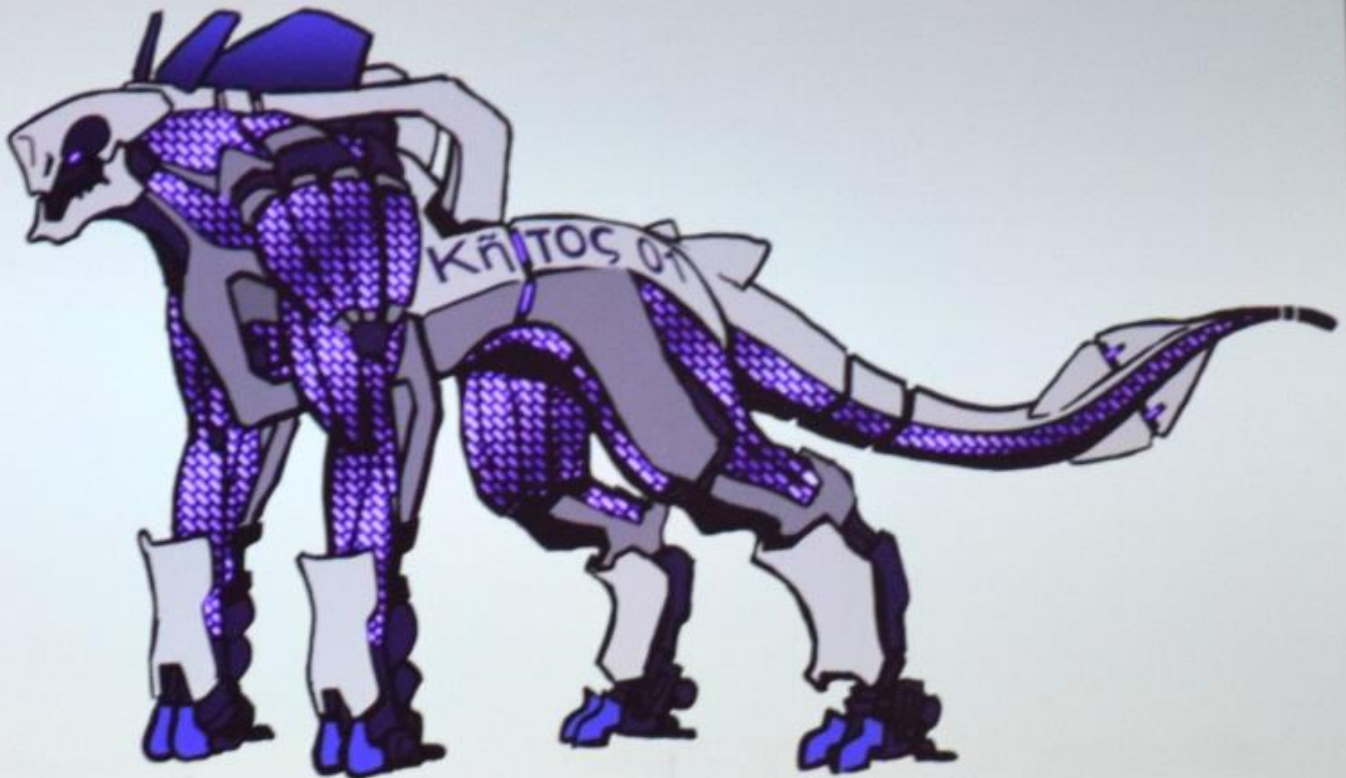
5. KNIFE



6. DA CCW



7. CETUS



SHONA CARANO



De Gutier "Interruptor" Lusquiños

Shona a fait partie de ces petites filles qui ont été captivées par la résurgence de Mayafictions sur le combat à l'épée, qui a finalement conduit à la création du Yajurveda, un spectacle de combat avec des synthétiques qui précéda Aristeia!. Mais comme beaucoup d'autres, Shona était convaincue qu'il n'est pas nécessaire d'avoir un corps synthétique ou une identité d'IA pour accomplir de grands faits en combat, que ce soit dans la réalité ou dans une arène. Elle s'est donc entraînée avec tous les maîtres d'arts martiaux qu'elle a pu trouver sur sa planète natale, Néoterra, jusqu'à ce qu'elle devienne elle-même un maître et se fasse une réputation dans le circuit des tournois de la capitale PanOcéanienne.



En tant que maître, Shona se spécialisa à la fois dans l'art du Mão nua (combat à mains nues) et des armes blanches, bien que sa préférence allât aux épées, sa grande passion depuis son enfance : sa fascination pour ces Mayafictions. Elle est également devenue l'une des voix du mouvement contre l'utilisation des synthétiques dans les spectacles Mayas, défendant le combat entre humains réels comme la forme la plus pure d'arts martiaux considérée à la fois comme un sport et comme un spectacle.



Cependant, Shona est plus une femme d'action que de paroles, et estima qu'il était nécessaire de faire quelque chose à ce sujet, quelque chose de réellement spectaculaire qui changerait l'opinion du public et des dirigeants de Mayachannel. De plus, Shona savait qu'un simple acte ne suffirait pas, qu'il faudrait aussi un symbole, quelque chose qui attirerait l'attention des spectateurs. C'est ainsi qu'elle s'est d'abord lancée à la recherche d'une arme très spéciale, une épée dont l'histoire et la réputation faisaient la part belle à la légende, et qui était cachée au plus profond de la nature sauvage de Calédonie. Bien que cette recherche fût déjà toute une aventure dont elle a à peine réchappé vivante, ce n'était que la première partie de son plan. La deuxième partie consistait à faire irruption dans une émission de Yajurveda, en y affrontant tous les combattants synthétiques de l'émission dans une mêlée épique qui devint légendaire, et qui se termina par la levée victorieuse de son épée alors qu'elle se tenait sur un tas de corps synthétiques. Ce fut une image vraiment iconique qui fait maintenant partie de l'histoire d'Aristeia! et de Maya.

CORVUS BELLI
INFINITY



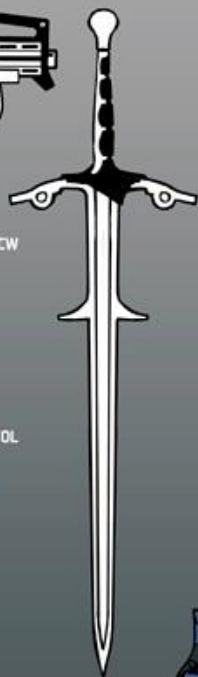
Ce coup de théâtre a constitué le coup de grâce pour le Yajurveda. Le public acclama la performance de Shona, rejouée à maintes reprises dans les comlogs de tous les spectateurs de la Sphère Humaine. Plus personne ne voulait de combattants synthétiques, et c'est ainsi que le Yajurveda devint l'Aristeia! avec Shona comme première joueuse majeur. Mais une guerrière-née comme elle, ignorait comment composer avec le star-system du show-business. Alors, au bout de plusieurs saisons, malade de toujours finir au sommet sans jamais devenir une championne car elle ne respectait pas les règles du showbiz, elle décida de quitter la compétition. Mais pour elle, quitter la compétition ne signifiait pas pour autant abandonner l'épée - loin de là. Après avoir quitté Aristeia! Carano se concentra sur sa carrière de maître d'armes, enseignant occasionnellement des master classes pour le Bureau Aegis et devint l'instructeur de la Garde Aquila, l'élite des troupes de Néoterra.

FIGURE/WEAPON SCALE

1. SMG



2. AP+ EXP CCW



3. PISTOL



Au terme d'un bref retour sur l'HexaDome grâce à Final Boss (qui consolida sa réputation de combattante inarrêtable et mortelle qui ne faisait jamais de concessions aux conventions du show-business), Shona conclura un contrat avec TransEtherea pour parcourir la Sphère dans l'une de leurs Circulaires en tant que chef de la sécurité. Son rôle était censé être purement symbolique, mais un abordage particulièrement brutal par une alliance de plusieurs gangs de pirates Yuan Yuan, l'obligea à y jouer un rôle plus actif et à brandir son épée pour défendre les passagers. La brutalité de ces pirates allait marquer profondément Shona, qui développa une haine particulière à leur égard. Des mois plus tard, cette haine brute allait conduire à un désaccord avec un Yuan Yuan particulièrement gros qui dégénérera en une bagarre caractérisée par une violence aveugle et des dégâts matériels, une histoire qui serait trop longue et honteuse pour être racontée ici. Cette histoire fut suivie de la détection d'une cellule du groupe techno-terroriste Equinox, d'une guerre des gangs entre plusieurs factions du Submondo, et d'un raid d'agents Sygmaa se faisant passer pour des troupes Tohaa. Ainsi ce fut un voyage au cours duquel la lame de Shona passa peu de temps dans son fourreau et qui devait attirer l'attention des officiers de la Starmada de l'O-12. Mais Shona, qui avait déjà le goût de l'action réelle, préférait rester un agent indépendant. Ainsi, lorsque la PanOcéanie souhaita que ses Pères-Chevaliers qui avaient survécu à la 3e Offensive, soient encore plus dangereux au combat rapproché pour en faire les nouveaux Chevaliers de la Justice, son nom apparut tout naturellement.



C'est ainsi que **Shona Carano** est devenue une instructrice spéciale qui participe parfois à des actions de combat, tout en équilibrant cela avec ses tâches de chef de la sécurité de la Starmada, qui a toujours besoin de renforts. Et il ne fait aucun doute qu'elle constitue un superbe atout, notamment pour les actions d'abordage et de contre-abordage, où son talent et son acier brillent vraiment. Shona sait que tout combat ne se terminera que d'une seule façon : avec un seul combattant encore debout. C'est pourquoi cette image de Shona debout sur un tas de corps, qui devint si célèbre sur Mayas, se répète encore et toujours dans chaque confrontation à laquelle elle participe. Car pour cette duelliste acharnée et implacable, il n'y a pas d'autre possibilité que d'être la dernière à rester debout.



REDESIGNING SHONA CARANO

ARISTEIA!



Par A/

REDÉFINIR SHONA CARANO

Il y a longtemps que je n'avais pas eu à faire face à Shona Carano, métaphoriquement 😊. Bien que cela aurait été un bon combat si nous avions eu un combat d'escrime.

Cela fait déjà deux ans - le temps a passé si vite !

À l'époque, je revenais au travail de design conceptuel après une longue absence et j'ai eu l'occasion de dévoiler une super liste d'aristeios, un quatuor d'anciens vainqueurs d'Aristeia! - de l'expansion [Legendary Bahadurs](#).



Parmi ces derniers se trouvait Shona. C'est l'un des personnages que j'ai le plus apprécié lors de sa création aux côtés de l'équipe de développement, car elle a été conçue comme une experte en armes et un maître d'escrime. Grâce à ses techniques et à ses compétences, j'ai pu y mettre aussi un peu de mes connaissances en matière de combat à l'épée longue - mais si c'était amusant de créer sa mécanique de jeu, c'était encore plus amusant de créer son style vestimentaire si particulier.

Quoi qu'il en soit, ceci est une vieille histoire que [vous pourrez lire sur notre blog](#). Mais cet article concerne sa nouvelle tenue.

Comme le savent ceux d'entre vous qui sont avec nous depuis le début, Aristeia! se déroule quelques années avant le contexte actuel d'Infinity - qui se situe lui-même environ 180 années dans le futur. Et ainsi certains des personnages qui firent partie des plus célèbres stars de l'HexaDome errent désormais sur les champs de bataille du futur en tant que mercenaire.

Compte tenu du **Passé de Shona**, nous pouvions nous attendre à ce qu'elle puisse partager ses compétences en matière de maniement d'épée avec la Garde Aquila. Carlos Torres, notre directeur artistique énigmatique, pensait que la figurine de Shona Carano offrait une grande opportunité pour moi de recommencer à concevoir des troupes Infinity. Ce Maître d'Armes m'avait donc donné la chance de revenir "à la maison", mais ce ne fut pas un travail facile. Aristeia! donne de la liberté de concevoir, ce qu'Infinity ne peut tout simplement pas autoriser.



Le nouveau look de Shona devait rappeler les troupes d'Infinity, et en même temps, il devait pouvoir fonctionner comme un *Skin* pour Aristeia !

C'est pourquoi j'ai délibérément lu le contexte que Gutier avait écrit pour mettre à jour son CV afin qu'il corresponde à l'ère actuelle d'Infinity. J'ai été surpris qu'elle n'enseigne pas seulement l'utilisation de l'épée aux militaires Panocéaniens, mais qu'elle soit également liée à l'O-12 - une de mes armées préférées (je veux dire ma deuxième préférée, car mon cœur appartiendra toujours aux Nomades).

J'ai automatiquement sauté dans les dossiers de conception de l'O-12, car je me suis souvenu que j'avais déjà vu des troupes avec de longs manteaux de marine, qui sont devenus mon obsession - et

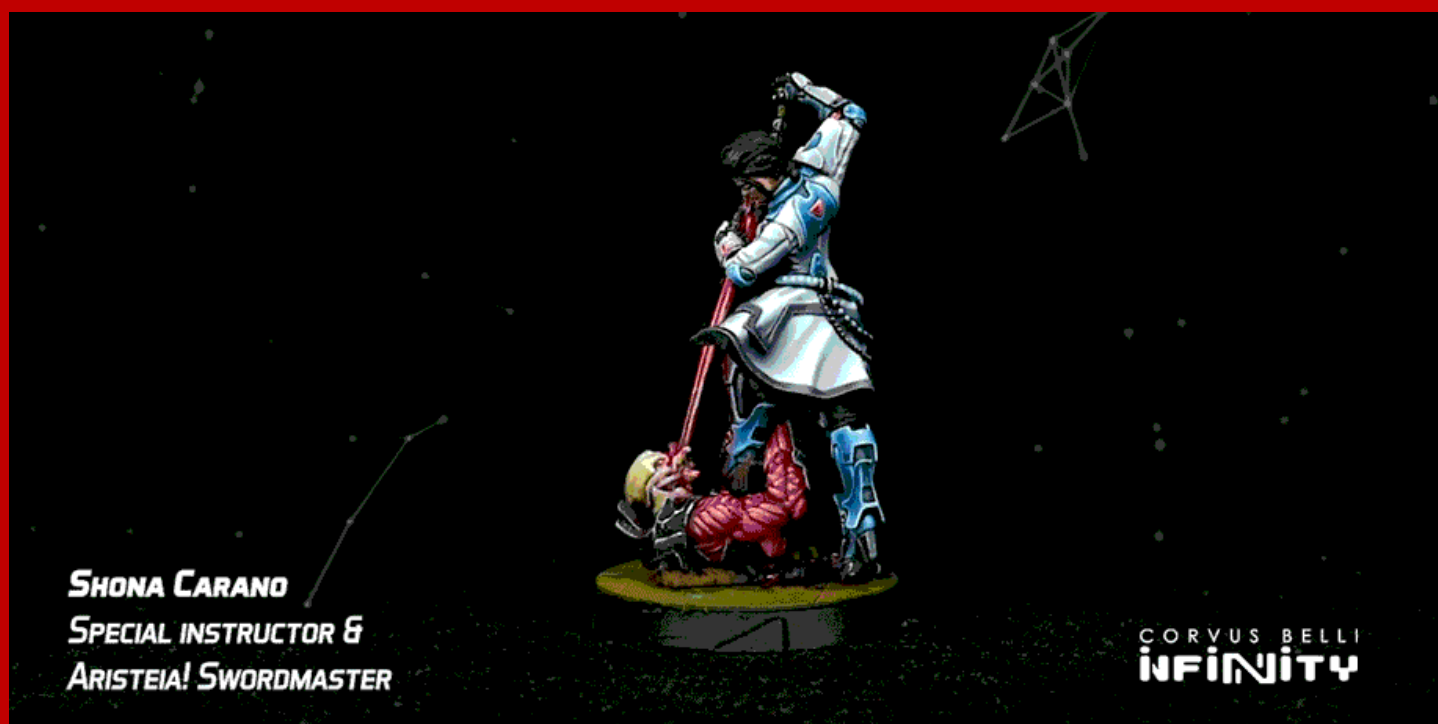
les voilà, les Bluecoats ! J'étais sûr que cela allait bien s'accorder avec les vêtements panocéaniens que Shona devrait porter.

Mais je mettais la charrue avant les bœufs - je devais d'abord établir le nouveau look de Shona.



Certainement, je partais sur la construction de la maison par le toit, alors que je devais préparer la base du style pour Shona.

L'excellente figurine du Chevalier de Justice, une autre épéiste, m'a finalement donné l'inspiration nécessaire, et de là, tout s'est déroulé, il ne me restait plus qu'à combiner les éléments. J'ai ajouté les protections d'armure de bras et une épaulette du chevalier de justice, le manteau des Bluecoats, le schéma de peinture aux couleurs de la WinterFOR et, pour finir, quelques détails de l'ancienne Shona Carano d'Aristeia : sa ceinture punk et la Grande Épée de Teseum ... Je n'avais plus qu'à croiser les doigts pour que Carlos et Gutier donnent leur "Ok" et que je puisse entrer dans la phase de sculpture.



Test réussi. Shona se trouve désormais dans Infinity et j'ai redessiné des troupes pour Infinity, ce qui m'avait manqué.

Un skin metal exclusif disponible jusqu'au 28 août à 23h59, à ne pas manquer !



SALADIN



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Al-Nāsir Salāh ad-Dīn Yūsuf ibn Ayyūb (1137 ou 1138-1193). En kurde, سهلاحهدین ئه‌یوبی (Selaheddîn Eyûbî) et en arabe, صلاح الدين يوسف الأيوبي. Al-Nāsir Salāh ad-Dīn est un titre honorifique, traduisible par "L'unificateur victorieux de la foi" alors que son vrai nom est Yusuf, fils d'Ayyub. Il était un guerrier et un chef militaire musulman d'origine kurde, ainsi que le plus célèbre de tous les héros islamiques. En tant que fondateur de la dynastie ayyoubide, il a unifié le Proche-Orient sur le plan politique et religieux, et a été sultan d'Égypte, de Syrie et de Palestine, y compris les territoires d'Arabie, du Yémen et de Mésopotamie. Ses victoires sur les croisés et la conquête de Jérusalem lui ont conféré une place de choix dans les pages de l'histoire. Il est reconnu par les chrétiens et les musulmans pour ses talents de guerrier et de dirigeant, tempérés par une chevalerie légendaire et un caractère miséricordieux.

Le projet de recréation "Lion du désert" serait le moyen d'insertion d'ALEPH dans la société haqqislamite. Cependant, lors de la phase de développement technique, ce projet a posé un double défi : Saladin n'était pas seulement un stratège supérieur, mais aussi un meneur d'hommes doué d'un grand charisme personnel et d'un sens parfait de la chevalerie. Cette reconstitution devait combiner les connaissances stratégiques du projet "Conseiller" (reconstitution : Sun Tze) avec le charisme du projet "Vierge d'Orléans" (reconstitution : Jeanne d'Arc). Pour l'optimiser et l'adapter aux situations contemporaines, un réseau neuronal amélioré a été implanté pour permettre l'accès à une

connaissance complète de la stratégie moderne, y compris des données détaillées sur toutes les unités militaires de la Sphère.

Malheureusement, après l'échec du projet "Hakim" (Recréation : Avicenne), il ne semblait pas possible de développer un programme de Recréation pour faciliter l'intégration de l'Haqqislam dans la sphère d'influence d'ALEPH. Pour cette raison, l'IA a gelé le projet. Cependant, la patience est une vertu typique de ceux qui ne sont pas soumis à la tyrannie du temps qui passe, comme les Intelligences Artificielles. En raison du conflit avec les forces extraterrestres sur Paradiso, l'utilisation de formations mixtes composées d'unités de différentes puissances est chaque jour plus fréquente. Ceci est rendu nécessaire par la pression constante sur les positions stratégiques défendues par les forces internationales et la nécessité d'obtenir des renforts de partout où cela est possible. C'est pourquoi, petit à petit, le besoin d'officiers qui savent coordonner les différentes forces alliées est devenu nécessaire.

Ces officiers sont tenus de connaître intimement chaque unité et régiment engagé dans un combat, en comprenant toutes leurs capacités, leurs forces et leurs faiblesses, afin d'obtenir le rendement maximal de chacun d'eux et d'éviter de les risquer dans des opérations pour lesquelles ils ne sont pas vraiment qualifiés. Pour former ces officiers, le Bureau Aegis s'est inspiré des célèbres officiers Gestalt Nomades, copiant leur processus d'instruction strict et intensif. Ce corps d'officiers de liaison du Bureau Aegis a été l'arme utilisée par ALEPH pour introduire l'une de ses Recréations les plus ambitieuses.

Malgré les objections présentées directement par le chef des Hassassins, le Vieil Homme de la Montagne, au Hachib, le Diwân al Jund (Bureau Ministériel de la Guerre) a reconnu la nécessité de la présence d'un officier de liaison capable de comprendre les qualités ainsi que les besoins des unités haqqislamites qui agissent en partenariat avec les régiments d'autres puissances. La situation de Paradiso est si précaire et le niveau de menace posé par l'Armée Combinée est si sérieux, que des mesures exceptionnelles sont requises, même si cela signifie accepter ce qui pourrait être le cheval de Troie d'ALEPH dans les rangs haqqislamites. Même la secte Hassassin a été contrainte d'accepter cette situation à contrecœur, mais a imposé ses propres mesures de sécurité.

Jusqu'à présent, le projet "Lion du désert" a été un succès total. L'héroïsme et le leadership de Saladin apportent un nouveau sens à ces temps désespérés. La gloire et les victoires obtenues sous son commandement sont un symbole de l'unité et de la coopération entre les différentes puissances rivales et l'O-12.

Saladin est le cerveau et la référence centrale de tout centre de commandement, en raison de son excellent contrôle du déroulement de la bataille. Il sait toujours prendre les meilleures décisions, tant dans les manœuvres tactiques que dans la définition du rythme d'un combat. Il n'échoue jamais dans ses tactiques et sait comment voler l'initiative d'un adversaire. Ses capacités stratégiques ont été prouvées sans conteste sur le théâtre de Paradiso, où la méfiance à l'égard de sa nature et de son origine est peut-être le pire obstacle qu'il doit affronter au quotidien. Néanmoins, une personnalité écrasante, érudite et raffinée lui a permis de gagner la confiance de tous ceux qui l'entourent, qu'il s'agisse des hommes sous ses ordres ou des officiers avec lesquels il doit travailler. Mais jamais, absolument jamais, de la part du Vieil Homme de la Montagne, qui a ordonné à un groupe d'agents Hassassins d'être toujours à côté de la Recréation. Cette équipe surveille tous ses mouvements, actions et décisions, toujours prête à éliminer au moindre soupçon de trahison envers l'Haqqislam ou ses croyances. Saladin, évidemment, est complètement conscient de cette menace constante, l'acceptant comme toute chose dans sa vie, avec un sourire élégant et une étincelle rusée dans les yeux.

BALADINO

CONCEPT.



1. PISTOL

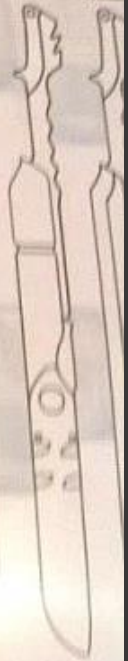


2. COMBI RIFLE



3. ESPADA

BYARRADA
DIBARRADA



SALADIN, O-12 LIAISON OFFICER
HAQQISLAM

CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

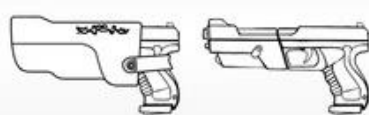
1. SHOCK CCW



2. COMBI RIFLE



3. PISTOL



SALADIN, OFFICIER DE LIAISON DE L'O-12



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Après toutes ces années à servir loyalement l'Haqqislam, les gens semblent avoir oublié que Saladin avait été prêté par ALEPH via l'O-12 aux autorités de Bourak.

La Recreation était de base l'officier de liaison du Bureau Aegis auprès du Haut Commandement Haqqislamite, mais son implication personnelle avec sa nation adoptive et sa valeur en tant que planificateur stratégique l'intégra totalement dans les rangs du commandement Haqqislamite, son rôle d'agent de liaison avec le Bureau restant ainsi au second plan. Ce ne fut pas un processus facile ou simple, car les doutes et les soupçons envers Saladin étaient constants et même le Vieil Homme de la Montagne l'a soumis à la vigilance constante d'une équipe d'Hassassins. Cependant, au fil du temps, le dévouement total de Saladin et la pertinence de ses contributions dans le conflit du Paradis dissipèrent les doutes de beaucoup, au point que même le Vieil Homme de la Montagne réduisit l'intensité de sa vigilance à son égard. Cela ne veut pas dire qu'il ne le regarde pas, la différence est que maintenant il le fait imperceptiblement comme pour tout le monde, pour tout le monde sauf pour Saladin, qui sait toujours reconnaître la présence de son ombre, en lui faisant une légère révérence et un sourire.

Cependant, celui qui n'oublie pas, celui qui ne peut se permettre d'oublier quelle est ou devrait être la véritable affiliation de Saladin, c'est le Bureau Aegis. Une organisation avec un large spectre de pouvoirs et une juridiction qui couvre l'ensemble de la Sphère Humaine, de fait ayant toujours besoin de fonds pour pouvoir remplir son devoir, elle ne peut pas se contenter de laisser derrière elle une ressource aussi précieuse que Saladin. Ainsi, après la crise déclenchée par l'ouverture du trou de ver de Cerberus et du déploiement de l'Armée Combinée à Helheim sur la planète Concillium, le Bureau demanda la réintégration de Saladin dans ses rangs. Dans un premier temps, cette demande fut rejetée par le haut commandement haqqislamite, alléguant « les moments d'extrême nécessité auxquels étaient confrontés les citoyens haqqislamites sur Paradiso ».

Néanmoins, Saladin, avec son élégance et son équité habituelles, intercéda pour le Bureau devant le Diwan al Jund, suggérant une possible collaboration à temps partiel sans jamais abandonner ses fonctions auprès du Haut Commandement de l'Épée d'Allah. La Récréation savait très bien jouer ses cartes, soulignant les avantages politiques de la collaboration, en plus du fait que ni les citoyens haqqislamites, ni l'humanité par extension, n'avaient intérêt à ce que Concillium tombe entre les mains alien. À sa propre demande, Saladin fut donc affecté à la Section de Commandement de la Starmada, lui permettant ainsi non seulement d'agir sur le symptôme du problème, qui est la tête de pont d'Helheim, mais aussi d'aller à la racine du problème qu'est Cerberus. De plus, cette destination lui offrit une plus grande mobilité, lui permettant de retourner plus facilement sur Paradiso. Néanmoins la Starmada pouvait sembler comme étant la pire destination de mutation qu'il aurait pu choisir, même l'endroit où il aurait pu être le plus mal reçu.

Car beaucoup d'officiers de marine du Bureau Aegis eurent leur lot d'antécédents avec des corsaires haqqislamites... et qui auraient pu agir sur ordre de Saladin lui-même. Ainsi, une fois de plus, la Récréation se retrouva dans une position où chaque conseil fourni, chaque décision prise fut remise en question, et dû reprouver sa valeur un jour après l'autre également. Bien sûr, ce n'est rien à quoi Saladin n'était pas habitué ou qu'il n'avait pas déjà vécu avant lorsqu'il a été assigné comme officier de liaison au commandement Haqqislamite. Ce n'est pas non plus quelque chose à laquelle il n'était pas préparé, car il serait naïf de penser qu'un homme de son intelligence n'avait pas prévu un tel scénario.

Et malgré tout, malgré les obstacles et les difficultés, il se porta volontaire pour ce poste, l'assumant avec une dignité royale typique des rois d'autrefois - les rois qui gagnèrent leurs couronnes par l'épée, comme il l'avait fait lui-même - parce que, comme il l'a souligné alors, c'était la meilleure option à la fois pour l'humanité et pour Haqqislam, la nation qu'il porte dans son cœur.



HECTOR, CHAMPION DES HOMÉRIDES



HECTOR, CAMPEÓN HOMÉRIDA
HECTOR, HOMERID CHAMPION

CORVUS BELLI
INFINITY

Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Dans la mythologie grecque, Hector est le fils du roi de Troie et le commandant des troupes de la ville. Il était le plus grand de tous les guerriers troyens et ne tombera que devant la colère d'Achille ; sa mort marque la fin de l'Iliade.

Achille est touché par la grâce d'ALEPH, il a tout, il est implacable, indestructible, décisif oui... mais il est animé par une angoisse de gloire, par une faim de victoire. Son obsession de triompher devant l'ennemi lui assure la victoire, même si le prix à payer est parfois excessif, avec un coût en ressources et en vies trop élevé. Hector a été défini par Homère comme le contrepoint d'Achille, un héros calme, amoureux de la paix, mais courageux et prêt à sacrifier sa propre vie pour défendre son peuple. Au Moyen Âge, la figure d'Hector personnifiait l'idéal chevaleresque authentique.

Notes de Thamyris l'Aoidos au service de renseignements de la SSS : *"Il se déplaçait à une vitesse aveuglante, fonçant de toutes ses forces tout en évitant les attaques avec l'habileté d'une vie consacrée à la guerre. Son armure rendait encore plus puissant le feu qui brûle dans son corps et lui conférait une force prodigieuse et une vitesse divine. Il était stupéfiant. Il sentait les coups et les explosions avant qu'ils n'arrivent avec l'expérience d'un combattant vétérans. Il se déplaçait avec la vitesse et la*

fureur de... Je ne peux même pas commencer à le décrire... J'ai vu là comment un seul homme a vaincu une armée entière. Cependant, la chose la plus étonnante de cette bataille sans fin était son leadership infatigable. Son honneur et son courage incomparables étaient exactement ce dont ces hommes avaient besoin pour résister. Hector n'a jamais douté. Il a toujours su ce qu'il devait faire pour protéger l'équipage de la frégate, et sa vie semblait être un petit prix à payer pour cela. Combien incroyablement essentiel était son courage pur et intense. Comme tout aurait été différent s'il n'avait pas été là pour nous guider pendant la bataille. Sans Hector, la frégate Iliad aurait succombé à l'ennemi, mais il a su enlever la victoire à l'adversaire, une victoire qui ne sera jamais oubliée."



Mais, comme dans le récit d'Homère, sur les champs de bataille, dans cent soixante-quinze ans, vous pourrez également trouver l'homologue d'Achille. ALEPH a créé un autre grand protagoniste de l'Iliade, Hector, le vaillant défenseur. Un officier capable de gagner la confiance de tous, des hommes qu'il commande au haut commandement auquel il répond.

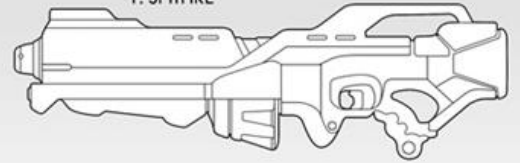
Hector est le type d'individu qui apporte confiance et contrôle dans le chaos d'une bataille. Un guerrier pour qui suivre signifie garantir de grandes chances de survie et de victoire.

Hector est actuellement le commandant en second des Homérides. Personne ne pourrait s'opposer à cette nomination : non seulement pour son palmarès mais aussi pour ses propres compétences. Sa façon de se tenir, son regard ferme et sa robustesse transmettent une confiance en soi et une force intérieure forgée au fil des batailles, comme s'il était un ancien guerrier loin de chez lui. Cependant, c'est son charisme et son intelligence lorsqu'il conçoit des tactiques et les met en pratique qui lui ont permis de gagner sa place de chef de la Phalange d'Acier. Hector est capable d'analyser instantanément toute situation qui se présente sur le champ de bataille, et il est totalement impitoyable lorsque vient le moment d'engager le combat avec l'ennemi. Il est le véritable guerrier/stratège dont ALEPH a besoin pour détruire l'IE.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. SPITFIRE



3. EXP CC WEAPON



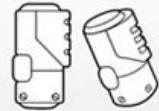
2. SHIELD



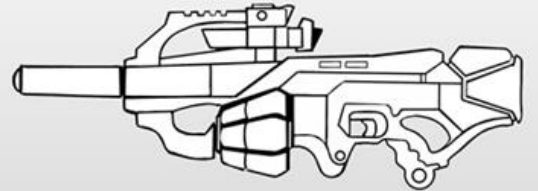
4. HEAVY PISTOL



5. SMOKE GRENADES



6. PLASMA RIFLE

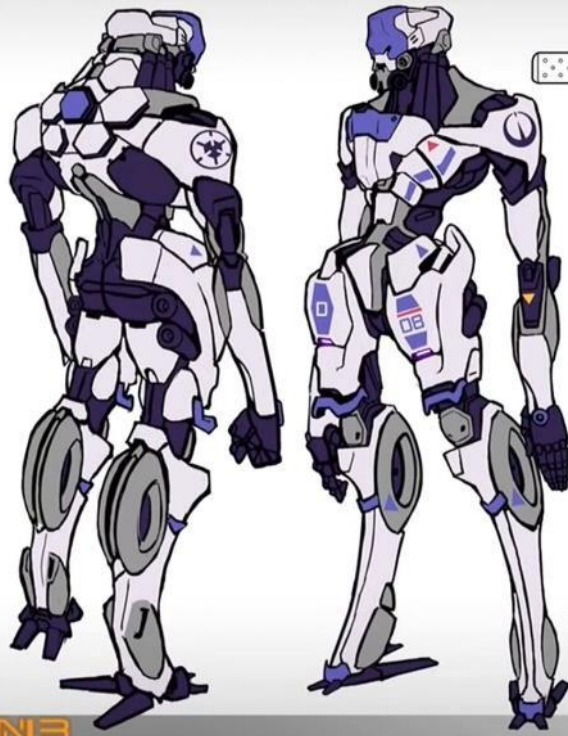


TACBOTS DAKINI

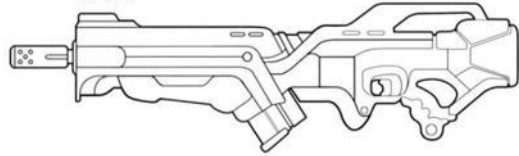


Les Drones Tactiques de la Section des Situations Spéciales (SSS) ont été conçues pour remplir une grande variété de fonctions de combat, constituant le noyau principal de la force d'intervention de l'ALEPH. Il convient de garder à l'esprit que l'IA a facilement accès aux avancées et aux technologies de pointe. Le niveau supérieur de la technologie d'ALEPH garantit que le programme de combat des Tacbots est égal aux compétences de combat de tout autre soldat dans la Sphère. La capacité des Tacbots à s'adapter à n'importe quelle tâche militaire est une ressource extrêmement précieuse pour la Section, mais c'est leur absence totale de peur inhérente à leur nature robotique qui en fait une force efficace et imparable.

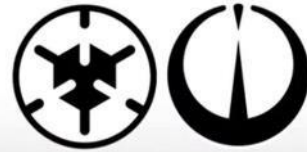
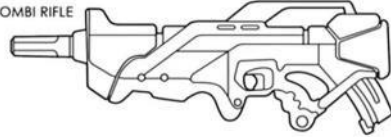
FIGURE/WEAPON SCALE



2. HMG



3. COMBI RIFLE



GARDE VARANGIENNE



"Daonnan Deiseil - Всегда Готов" (Toujours prêt).

Devise en gaélique écossais et en russe des Gardes Varangiennes.

Une chose est sûre : au sein de la Sphère Humaine, les Ariadnais sont une espèce à part. Une vie de privation sur un monde hostile leur forge un caractère unique qui les rend capables de résister à la pire des adversités. Les gens comme eux ne s'intègrent pas dans des environnements plus civilisés, mais ils prospèrent dans les territoires frontaliers sauvages, les zones sinistrées ou les régions déchirées par la guerre. Et croyez-le ou non, la Sphère Humaine en a encore beaucoup. C'est pourquoi le Commandement Coordonné de Paradiso a accueilli l'AEC, le **Corps Expéditionnaire Ariadnais**, à bras ouverts. Cependant, dans le premier contingent de l'AEC qui s'est aventuré dans la Sphère Humaine, la représentation calédonienne était très faible en raison du caractère particulièrement isolationniste de ce peuple. Seuls les parias, ceux qui avaient des liens plus faibles avec leurs clans, ou ceux qui étaient assignés aux unités conjointes Ariadnaises se rendaient à Paradiso, pour tuer ou mourir sur une planète lointaine contre un ennemi extra-terrestre.

Parmi eux, le sergent-major William McKellar, qui a compris les opportunités que ce service à l'étranger offrait à de nombreux Ariadnais. Si Ariadna est une planète très éprouvante, la Calédonie isolée, avec sa société clanique rigide, ou la redoutable Tartarie, toujours assiégée par les Antipodes, le sont encore plus. McKellar savait que, quelle que soit la dureté du service, quel que soit le danger des opérations, pour tout Ariadnais de classe sociale inférieure qui a passé son enfance dans cette terre perdue, il n'y a pas de mauvais jours. Rien ne peut être pire que ce qu'ils ont enduré dans leur patrie. Et c'était précisément le genre de personnes qui étaient très demandées en dehors de la planète Aube, même si c'était dans les coins les plus épouvantables de la Sphère Humaine, qui ne pourraient jamais être aussi pires que la Calédonie ou la Tartarie.

Ainsi, lorsqu'il rentra chez lui après avoir servi dans le premier contingent de l'AEC, McKellar créa la Garde Varangienne, une unité de mercenaires composée de tous les Ariadnais prêts à laisser derrière eux la misère dans laquelle ils vivaient, même si cela signifiait abandonner leurs maisons et leurs clans. Beaucoup de ces recrues ont déjà une expérience de soldat, d'autres n'ont que l'expérience de tuer pour leur clan ou pour des groupes criminels - deux termes qui ne se distinguent pas l'un de l'autre dans les régions les plus reculées de l'Ariadna - mais ils reçoivent tous une formation approfondie pour s'adapter aux techniques et protocoles militaires de la Sphère Humaine.



Et ce, parce que McKellar était parfaitement conscient que, quelle que soit l'importance du besoin en sauvages inarrêtables, ils doivent néanmoins être capables de s'intégrer ou au moins juste assez pour ne pas effrayer leurs clients potentiels. Et c'est ainsi, en combinant professionnalisme et sauvagerie, que les Varangiens se sont fait une place parmi l'élite des mercenaires de la Sphère Humaine. Car même s'ils portent des uniformes et des armes plus modernes que n'importe lequel de leurs compatriotes, les Varangiens restent des Ariadnais enrégés qui n'ont peur de rien. Ce sont des fous furieux qui sauteront la tête la première dans un ravin pour poursuivre l'ennemi, tout comme ils se précipiteront sans relâche dans une pièce sombre remplie d'adversaires, ou se mettront à grimper à un arbre parce qu'ils ont vu un mouvement dans les bois qui pourrait être un ours qu'ils pourront chasser avec leurs haches pour avoir de la viande fraîche pour le dîner.

Au terme d'une décennie de service, ils rayonnent autant au front qu'ils sèment le désordre à l'arrière, les Varangiens ont attiré l'attention du Bureau Athena, qui leur ont proposé un programme de participation pour le Bureau Aegis, engageant cette unité en tant que renfort opérationnel et comme moyen d'améliorer l'image de l'O-12 en Ariadna. Cependant, outre le fait que le comportement des

Varangiens de McKellar à l'arrière-garde a causé au Bureau Aegis quelques problèmes avec les populations locales, la SWORDFOR sait que parfois la tactique qui fonctionne le mieux est une bonne matraque et un vilain sourire - et c'est ce que les Varangiens maîtrisent le mieux.

VARANGIAN GUARD

O-12 / STARMADA - ARIADNA / KOSMOFLOT



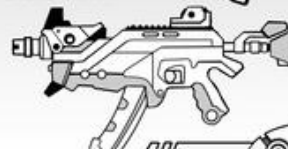
CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOARDING SHOTGUN



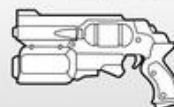
2. SUBMACHINE GUN



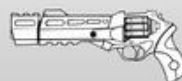
3. CHAIN RIFLE



4. CHAIN-COLT



5. HEAVY PISTOL



6. SMOKE GRENADES



CYBERGHOSTS, UNITÉ D'INTERVENTION QUANTRONIQUE



La datasphère est un endroit encore plus vaste et plus dangereux que la Sphère Humaine elle-même, et le Bureau Aegis se doit d'y faire la police pour protéger ses utilisateurs et faire respecter la loi et l'ordre dans le cyberspace. Pour ce faire, il dispose d'une Division des crimes quantroniques dotée d'une équipe nombreuse et bien équipée. Cependant, la plupart de ses membres sont plutôt des opérateurs de canapé qui travaillent dans leurs pods connectés à des opérations de surveillance et de maintien de l'ordre routinières. Ce n'est pas le cas de l'Unité d'intervention Quantronique.

Les Cyberghosts sont l'équipe SWAT de la cyberpolice, les gars qui défoncent les portes et prennent d'assaut les repaires de cybercriminels lourdement gardés. Ils sont du genre à sauter la tête la première dans des environnements virtuels hérissés de Glace Noire et autres pare-feux mortels. Ils travaillent aussi bien dans la datasphère que sur le terrain, où ils fournissent un cyber-soutien aux autres unités tactiques de la SWORDFOR et traquent les hackers ennemis. Ce sont eux qui se voient confier les missions de niveau 1 et les opérations les plus risquées. Dans leur cas, le danger est très réel : pas

tant à cause du danger physique sur le terrain et de la possibilité d'être touché par une balle, mais à cause du risque de subir une surcharge qui pourrait entraîner la destruction de leurs Cubes et leur Vraie Mort. C'est pourquoi on les appelle les Cyberfantômes : non seulement en raison de leurs compétences en matière de furtivité et de leur capacité à vous tendre une embuscade lorsque vous vous y attendez le moins, mais aussi parce qu'ils sont des morts potentiels.



Les Cyberghosts sont l'équipe SWAT de la cyberpolice, les gars qui défoncent les portes et prennent d'assaut les repaires de cybercriminels lourdement gardés. Ils sont du genre à sauter la tête la première dans des environnements virtuels hérissés de Glace Noire et autres pare-feu mortels. Ils travaillent aussi bien dans la datasphère que sur le terrain, où ils fournissent un cyber-soutien aux autres unités tactiques de la SWORDFOR et traquent les hackers ennemis. Ce sont eux qui se voient confier les missions de niveau 1 et les opérations les plus risquées. Dans leur cas, le danger est très réel : pas tant à cause du danger physique sur le terrain et de la possibilité d'être touché par une balle, mais à cause du risque de subir une surcharge qui pourrait entraîner la destruction de leurs Cubes et leur Vraie Mort. C'est pourquoi on les appelle les Cyberfantômes : non seulement en raison de leurs compétences en matière de furtivité et de leur capacité à vous tendre une embuscade lorsque vous vous y attendez le moins, mais aussi parce qu'ils sont des morts potentiels.

Le fait qu'ils effectuent des sauvegardes tous les six mois de Cube ne change rien, car ils savent que s'ils venaient à mourir dans l'exercice de leurs fonctions, ils perdraient ces quelques mois à jamais, et ils croisent les doigts en espérant que la copie de sauvegarde ne comporte aucune erreur. Mais cela ne les arrête jamais, car ils savent que leur travail est important. Leur attitude dans l'action leur a valu leur réputation, ainsi que leur nom. Les Cyberghosts (cyberfantômes) continuent d'avancer là où les autres tombent. Ils ne sourcillent même pas face au danger. Ils font leur travail, même si cela implique de payer le prix fort, car ils savent que, compte tenu de leur profil opérationnel, s'ils échouent dans leur mission, s'ils n'arrêtent pas leurs ennemis, c'est toute la Sphère Humaine qui en pâtira. Tout comme les SWAT dans le monde réel, s'ils sont envoyés en action, cela signifie que la situation est critique. Ils savent que la vie de nombreux innocents dépend d'eux, c'est pourquoi ils sont toujours prêts à intervenir. Parce qu'ils sont l'Unité d'intervention Quantronique, ils sont les Cyberghosts, les fantômes mortels de la datasphère.



PARVATI, STAR DE LA CIRCLE LEAGUE



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Tout est voué à devenir obsolète, aussi bien les êtres sensibles que les objets inanimés, les créatures intelligentes que les animaux inférieurs. C'est ce qui est arrivé aux dinosaures, aux Néandertaliens, au gramophone, et à des centaines de milliers de produits inventés par les humains. Alors pourquoi Parvati pense-t-elle que ce serait différent avec elle ? Eh bien, peut-être parce qu'elle est une survivante née. S'il y a une chose qui la caractérise, c'est sa capacité d'adaptation. Sa vie et sa carrière ont commencé dans le Yajurveda, le prédécesseur d'Aristeia!

Elle n'était que l'un des nombreux combattants artificiels qui remplissaient les arènes de ce spectacle exsangue, où la vie d'aucun être organique n'était en danger. Lorsque le public s'est rendu compte que tout était plus excitant avec de vrais humains, faisant ressortir ces instincts meurtriers qui leur sont si typiques, et avec la perspective d'une mort réelle sur place, le Yajurveda et tous ses combattants ont alors été condamnés à l'oubli - mais pas vraiment tous. Parvati savait

comment se présenter comme la représentante d'ALEPH et de tous ses collègues Aspects au service de l'IA et de l'humanité. Elle devint donc le contre-pied biosynthétique et artificiel des combattants humains et fut intégrée au dispositif de relations publiques de l'Administration pour l'Image Institutionnelle de la Section des Situations Spéciales d'ALEPH. Elle a été assignée à un rôle de soutien pour aider les membres de son équipe, devenant pour eux une mère protectrice. Son rôle devait être discret, à l'image de ce que représentent ALEPH et ses Aspects dans la Sphère, puisqu'ils sont toujours là pour nous aider, mais en arrière-plan, sans voler la vedette à l'humanité.



Cependant, Parvati était en mesure d'aller plus loin et de devenir une star d'Aristeia!, peut-être pas l'une des plus brillantes, mais toujours dans le Top 10 du classement international. Dans son rôle de soutien, elle était inestimable et toutes les grandes équipes la voulaient, de sorte qu'elle était toujours sur toutes les photos. Les médias ne cessaient de louer sa contribution aux victoires des équipes gagnantes, de sorte que le nombre de ses fans n'a jamais diminué. De plus, ses fans appréciaient le fait que son apparence physique changeait radicalement d'une saison à l'autre, grâce à la réserve inépuisable de corps biosynthétiques fournis par la SSS.

Cependant, aussi brillante soit-elle, son rôle de soutien la rendait plus susceptible de tomber en disgrâce, car de nouveaux combattants apparaissaient chaque jour dans l'HexaDome, plus jeunes et plus en phase avec les nouveaux profils du public. Ainsi, après presque dix ans au sommet, Parvati commença à connaître un déclin progressif de sa popularité. Face à la perspective d'une mort lente et agonisante de sa carrière, voyant qu'elle obtenait de moins en moins de contrats dans les grandes ligues, elle accepta la proposition que lui firent ses managers de l'Administration de l'Image Institutionnelle : signer un contrat avec TransEtherea pour une série de combats dans la Circle League, le circuit des Circulaires de l'HexaDome. La Circle League est la ligue fermée classique, pleine de has been et d'outsiders, souvent appelée "The Scrapheap" ("rebus"). Mais malgré la cruauté de ce surnom, cette ligue est tout aussi lucrative et attractive d'un point de vue promotionnel, car c'est l'un des grands divertissements permettant d'échapper à la monotonie des voyages spatiaux. Ainsi, l'HexaDome d'une Circulaire est rempli pour chaque combat, aussi bien physiquement que virtuellement.

Pensant à cela comme à une pause dans sa carrière qui lui permettrait de revenir plus forte à l'avenir, Parvati signa et fit ses valises. Cependant, juste avant d'embarquer, un appel prioritaire l'a convia à une salle de réunion virtuelle à haut niveau de cryptage. Alors que son corps traversait le terminal d'embarquement en mode d'activité autonome, son esprit rencontrait un Haut Fonctionnaire de la SSS, dont le nom était automatiquement effacé de sa mémoire après vérification de ses accréditations.

Au nom d'ALEPH, cet Aspect l'a informée que son contrat n'était qu'une couverture pour une opération secrète conjointe entre la Sous-Section des opérations de la SSS et le Bureau Aegis. Les rapports de

renseignement indiquaient une menace très réelle d'infiltration du réseau de Circulaires par les Shasvastii, qu'ils utiliseraient comme moyen de faire passer leurs agents et leurs ressources dans la Sphère Humaine. Étant donné qu'une action ouverte pourrait amener les Shasvastii de Circle League à se cacher ou à fuir avant que leur réseau entier ne soit démantelé - et que cette information pourrait déclencher la panique parmi les citoyens de la Sphère - une intervention sous couverture fut privilégiée. Parvati accepta sur-le-champ ; après l'incident d'Aristeia!, elle était alors pleinement consciente de la véritable dimension de la menace d'infiltration des Shasvastii.

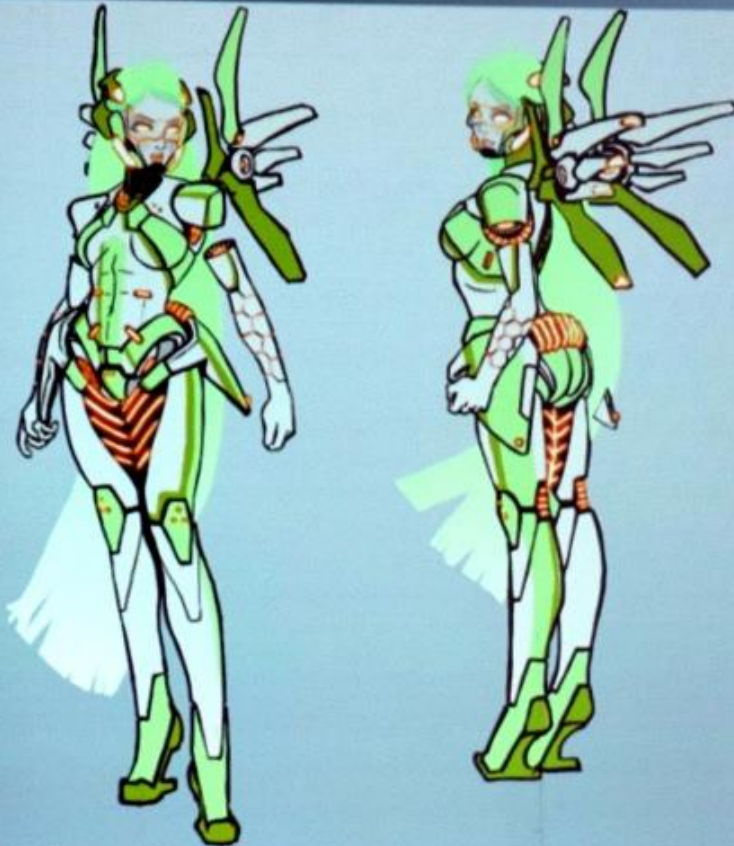


Son rôle dans cette opération sera le même qu'à Aristeia, soit d'agir en tant que renfort tactique de haut niveau, de soutenir les forces de sécurité de la Starmada et de traquer leurs ennemis, avec les Circulaires comme nouvel HexaDome. La seule différence est que maintenant, chaque bataille serait toujours une question de vie ou de mort, mais les Aspects tactiques d'ALEPH comme elle sont très difficiles à tuer, donc elle était certaine que ce serait ses adversaires qui feraient toutes les morts. Cela ne signifie pas que la mort réelle est impossible - toute la Sphère pleure encore la mort d'Ulysse - mais une vraie star d'Aristeia! n'a pas peur d'un défi. Ainsi, une fois de plus, devant l'abîme de l'obsolescence, Parvati a su prendre des risques, se réinventer, et trouver un moyen de rester au sommet, là où elle peut faire la différence. Et même si elle travaille dans l'ombre aujourd'hui, elle peut encore entendre les foules acclamer son nom et le faire résonner dans l'HexaDome et dans tout Maya. La seule chose qui la trouble et la met un peu mal à l'aise, c'est le fichier exécutable que le Haut Fonctionnaire lui a demandé de sauvegarder dans son système d'exploitation. Il s'agit d'un exécutable activé de l'extérieur, dont elle ignore le but, avec un niveau d'accès de sécurité supérieur au sien, et dont elle est incapable de parler à qui que ce soit...

" ANALYSE TACTIQUE TERMINÉE. CONFIANCE EN LA VICTOIRE : 97,83 % . "

Elle est infatigablement, maximalelement dévouée à son équipe. S'il y a une limite à sa capacité d'auto-amélioration, nous n'en avons pas encore vu le moindre signe. Elle soigne, répare, évalue, combat, et même marque si nécessaire. Parvati remplit tous ses rôles de manière si fiable qu'elle est devenue un élément essentiel de l'association interplanétaire des managers d'équipe Aristeia ! Team Managers Association's All-Star team pendant vingt ans d'affilée, et cela continue.

PARVATI
HEALER



FIGURE/WEAPON SCALE

1. AKIMBO SUB MACHINE GUNS



2. MEDIKIT



ARISTEIA! CONCEPT DESIGN

CORVUS BELLII
COPYRIGHT 2017 CORVUS BELLII S.L.L.

PARVATI VICTORIAN AUTOMATA
HEALER



FIGURE/WEAPON SCALE

1. AKIMBO SUB MACHINE GUNS



2. MEDIKIT



ARISTEIA! CONCEPT DESIGN

CORVUS BELLII
COPYRIGHT 2017 CORVUS BELLII S.L.L.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. CCW



2. SMG



3. PISTOL



4. MEDKIT



BETATROOPERS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"Spectemur agendo" (Judgés par nos actions). **Devise de l'unité Béta.**

Il y a un aspect du Bureau Aegis que les gens ne remarquent généralement pas. En tant qu'agence internationale de maintien de l'ordre disposant de ses propres établissements pénitentiaires, cette organisation accumule en fait d'énormes quantités de talents provenant de tous les coins de la Sphère. Les prisons du Bureau Aegis sont remplies de personnes aux compétences exceptionnelles qui, pour une raison ou une autre, se sont retrouvées du mauvais côté de la loi et ont fini par se faire prendre. Il y a beaucoup de vrais méchants et de criminels - selon beaucoup de gens, il y a même des monstres qui ne devraient plus jamais voir la lumière du jour - mais il y a aussi d'autres personnes qui, à un moment donné, ont simplement fait un très mauvais choix ou qui ont été vraiment malchanceuses. Il n'est pas difficile de trouver des agents qui se sont trouvés au mauvais endroit au mauvais moment dans les prisons du Bureau Aegis. Ce sont des individus qui, sans les bons conseils, ne parviennent jamais à bien faire et finissent par tout gâcher. Mais il y a aussi ceux qui ont de bonnes intentions, qui ne parviennent jamais à faire fonctionner les choses comme ils l'avaient prévu et qui finissent en prison.



Il peut aussi y avoir des héros, imitateurs modernes et malheureux de Robin des Bois, qui ont lamentablement échoué contre des forces bien supérieures et purgent par conséquent de longues peines que, bien que légales, nous ne qualifierions jamais d'équitables. Conscient de ce fait, le commandement de la SWORDFOR, avec l'autorisation préalable des experts juridiques de la section Statera, a développé le programme dit Beta, une initiative d'étude des cas et des condamnations accompagnée d'un processus de recrutement et de mise à disposition de détenus provenant de tous les établissements pénitentiaires du Bureau et répondant à un profil spécifique.

Ce programme recherche des agents qui ne sont pas de vrais criminels, qui n'ont pas eu de chance ou qui, conscients de leurs erreurs, se sont repentis et veulent réparer tout le mal qu'ils ont fait. Il a également l'intention d'utiliser les talents de ces individus dans ce qu'ils font de mieux, bien que sous une supervision constante. Cependant, ces agents sont toujours considérés comme des criminels par la société, et on ne peut les voir porter un badge du Bureau Aegis en public. C'est pourquoi le programme Beta a développé les Betatroopers, des drones androïdes tactiques, commandés à distance auxquels ces détenus en voie de réhabilitation se connectent afin que les citoyens ne voient jamais leur vrai visage.



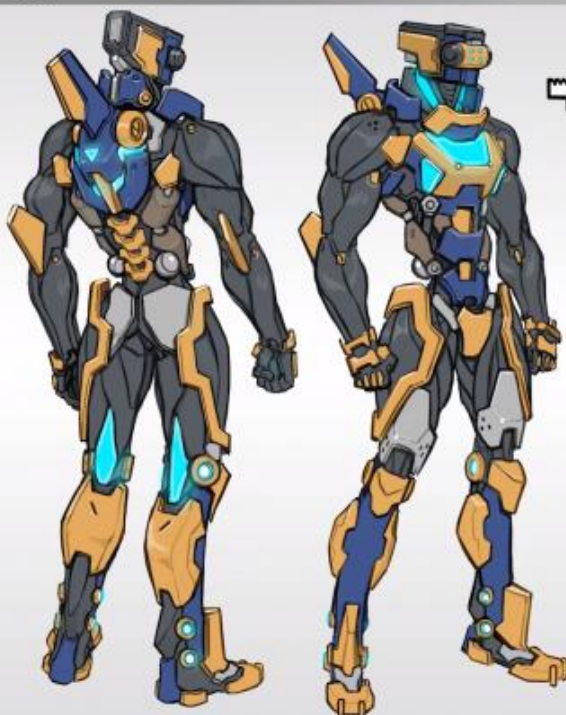
Après un temps de service, qui varie en fonction de leurs charges criminelles, les Bêtas sont amnistiés et leur travail est reconnu, leurs dossiers sont effacés et ils sont autorisés à vivre leur vie d'hommes et de femmes libres et comme membres enregistrés du Bureau Aegis. Cependant, ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît. Le travail, bien que réalisé à distance, est intense et très exigeant. Tous les Bêtas sont soumis à des rotations de douze heures et risquent de mourir d'un effondrement métabolique ou d'une rétroaction excessive, en fonction de la quantité et du type de dommages subis par leur corps distant. Beaucoup d'entre eux ne terminent jamais leur service, soit parce qu'ils démissionnent, soit parce qu'ils meurent dans l'exercice de leurs fonctions. Néanmoins, le profil psychologique de ces agents est très spécifique, et la plupart d'entre eux sont désireux de servir, de réparer les erreurs de leur passé et de laver leur nom.

Même s'ils sont des héros anonymes et inconnus, même si la mission qu'ils accomplissent ne changera pas ce que la société pense d'eux, les Bêta risqueront leur vie pour sauver des gens et faire la différence. C'est ce compromis qui les pousse à marcher fièrement et à s'inscrire pour la prochaine équipe afin de retourner au combat et de mettre à nouveau leur vie en danger, comme les véritables agents du Bureau Aegis qu'ils sont. De cette façon, le Programme Bêta devient le résumé et le condensé parfaits des valeurs de l'O-12 en tant qu'organisation qui croit en l'offre de secondes chances - ou en ne laissant pas le talent à portée de main se gaspiller.

BETATROOPERS, REMOTE ACTIVITY UNIT BETA
O-12

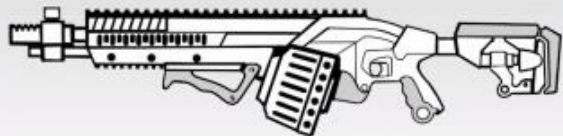
CORVUS BELLI
INFINITY

CONCEPT DESIGN

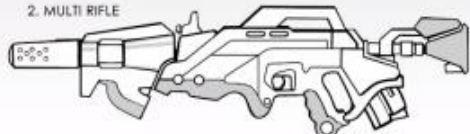


FIGURE/WEAPON SCALE

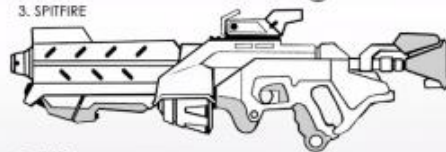
1. BOARDING SHOTGUN



2. MULTI RIFLE



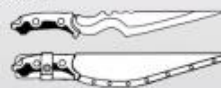
3. SPITFIRE



5. PISTOL



4. KNIFE



FUZZBOTS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



La décision de remplacer les drones Yáogōngjù obsolètes signifiait également qu'il était nécessaire de mettre à jour leurs homologues de soutien logistique et de cybercombat : les Yáopú Qiúyú, qui avaient servi dans la SWORDFOR pendant plusieurs décennies et étaient également en fin de vie opérationnelle. Pour une simple raison de rationalisation logistique et de facilité de maintenance, les drones qui remplaceraient les Qiúyú devaient appartenir à la même série que les drones de soutien tactique.

Ainsi, lorsque la Direction de l'Armement et des Matériels a opté pour la série Rebot, l'alternative au Qiúyú fut automatiquement déterminée : les excellents Probots de Cyantek furent retenus comme les toutes nouvelles plateformes de soutien logistique et de cybercombat de la SWORDFOR. Cependant, tout comme pour les Rebots, les techniciens de la Direction ont demandé plusieurs modifications au modèle original des Probots, dont le nom signifiait en fait "Robot prototype", afin de les adapter aux besoins d'une agence de maintien de l'ordre telle que le Bureau Aegis.

L'ampleur de ces changements, consistant à se débarrasser de certains composants high-techs habituellement exigés par la SSS, permirent de réduire le coût de production et conduisirent à

l'émission d'un nouveau code de désignation. Tout comme les Copperbots, leur nom est inspiré de l'argot urbain utilisé par la police, en l'occurrence le "fuzz", fait référence aux parasites de la radio de la police, un mot qui a été choisi en raison des dispositifs de guerre électronique [1] et de cybercombat dont ces Drones sont équipés. Les Fuzzbots sont un élément commun à tout déploiement de SWORDFOR, le partenaire inséparable de chaque patrouilleur du Bureau Aegis.

FUZZBOTS
O-12 / STARMADA

CORVUS BELLII
INFINITY CONCEPT DESIGN



RAVENEYE OFFICER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"Semper Vigilans" (Toujours Vigilant).

Devise de la division en charge du complexe orbital Raveneye.

En tant qu'agence d'application de la loi, la SWORDFORCE sait que la clé du maintien de l'ordre et de la protection des citoyens, ainsi que des innocents se fonde sur la vigilance. Concilium Prima étant une cible à haute valeur stratégique, au même titre que le siège du Bureau Aegis, la SWORDFORCE est fortement attaché à sa sécurité. À cette fin, Elle a développée un programme de surveillance secrète de type "Eye in the Sky" (ou "Œil dans le ciel"), et leurs plateformes principales sont les Complexes Orbitaux Raveneye. Cependant, un programme aussi spécial nécessite un personnel hautement qualifié pour les gérer et les protéger, le genre de personnel expert que seul la Starmada pouvait fournir.

Les officiers Raveneye sont les techniciens de surveillance des communications des Complexes Orbitaux Raveneye, même si leur travail officiel consiste à aider à gérer le feu céleste, le système de terraformation nanotechnologique planant dans l'atmosphère de Concilium. Cependant, un complexe Raveneye sert également de plate-forme de surveillance du trafic aérien et terrestre, une donnée bien connue dans les cercles militaires, et en outre, il comprend des batteries de canons pour toute frappe aussi bien orbitales, que de surface, ce qui n'est connu que des responsables du renseignement de haut niveau. Bien qu'il s'agisse d'une entreprise conjointe du Bureau Aegis et de la Force de Défense Planétaire de Concilium, certains membres de cette unité Starmada seraient plutôt à la solde du Bureau Noir.



Il faut qu'un officier Raveneye peut accéder aux systèmes de l'installation orbitale et ainsi contrôler ses dispositifs de surveillance à distance et ses batteries d'artillerie pour déchaîner l'enfer sur tout appareil qui tenterait d'entrer dans l'espace de navigation de Concilium. Tous les officiers sont donc équipés de dispositifs d'interfaçage neuronal, composés de trois éléments : le casque d'interface, où la plupart des systèmes sont intégrés ; un sac à dos léger qui contient à la fois la batterie de la combinaison et un système de refroidissement/chauffage, pouvant également être transporté à la main dans les situations qui les obligent à monter à bord d'une capsule d'accélération ; et enfin d'une combinaison de données, qui agit comme un système de support haptique pour les situations multitâches, un sac à dos léger qui contient à la fois la batterie de la combinaison et un système de refroidissement/chauffage, qui peut également être transporté à la main dans les situations qui les obligent à monter à bord d'un module d'accélération ; et une combinaison de données, qui agit comme un système de support haptique pour les situations multitâches.

De fait, tous les officiers Raveneye sont des ingénieurs qualifiés que ce soit en communications et en systèmes, qui ont également été formés au tir naval, et qui ont suivi une formation tactique intensive pour les opérations navales, en particulier le contre-abordage, ils sont donc prêts à rejoindre l'équipage de n'importe quel cuirassé, que ce soit avec la Starmada ou avec la flotte alliée du Commandement coordonné de Concilium. Le profil opérationnel de ces officiers de marine atteste que, même si être « Toujours Vigilant » est leur devise, ils sont spécialisés pour l'action, qu'il s'agisse de lancer des assauts transorbitaux ou de combattre pont par pont.

RAVENEYE OFFICERS

O-12 / STARMADA - KOSMOFLOT - MILITARY ORDERS - CORREGIDOR JURISDICCIONAL COMAND

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

1. SUBMACHINE GUN - E/M/RARAT



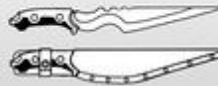
2. E/M MINES



3. PISTOL



4. KNIFE



N4

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.L.