



SOMMAIRE

PHALANGE D'ACIER.....	2	HAUT FONCTIONNAIRE D'ALEPH	47
OPÉRATION BLACKWIND	3	DACTYLS, CORPS DE SOUTIEN DE LA PHALANGE D'ACIER.....	48
XÉNO-STATION DARPAN.....	3	TEUCER, ADJUDANT AGÉMA.....	51
L'ARMÉE DES MYRMIDONS	4	AJAX.....	53
SCHÉMAS DES FORCES DE LA PHALANGE D'ACIER	5	ANDROMEDA	57
NOUVEAU WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY.....	8	ATALANTA.....	60
KARKATA.....	11	CHANDRA	63
REBOT	12	EUDOROS.....	65
PROBOT	13	HECTOR.....	68
PANDORA, LATROMANTIS OF THE STEEL PHALANX.....	15	HIPPOLYTA, REINE DES AMAZONES.....	70
THORAKITAI	19	MACHAON.....	73
AGÉMA MARKSMAN.....	21	MAKHAI	76
EKDROMOI.....	23	OFFICIER MYRMIDON.....	78
HOPLITES	26	MYRMIDON.....	79
THYREOS, MOBILE THYREOPHOROI REGIMENT	28	NESAIE ALKE	82
HÉLÈNE DE TROIE, THEOROS DE LA PHALANGE D'ACIER.....	30	NETROD	85
ACHILLES	33	PHOENIX.....	86
DRAKIOS & SCYLLA.....	37	YUDBOT	89
PENTHESILEA AMAZON BIKER.....	41	PATROCLUS	90
ACMON, DACTYLS SERGEANT	44		

PHALANGE D'ACIER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

ALEPH est la seule Intelligence Artificielle qui supervise le réseau de données de la Sphère Humaine et des principaux systèmes technologiques internationaux. ALEPH est la plus grande alliée de l'Humanité, et sans elle, leur cadre sociopolitique et économique intergalactique s'effondrerait. Elle dispose également d'une branche tactique pour lutter contre les envahisseurs extraterrestres de l'Armée Combinée, mais aussi pour traquer ceux qui tentent de créer d'autres intelligences artificielles de son genre.



OPÉRATION BLACKWIND

L'ampleur des recherches secrètes menées à la Xéno-station Darpan pourrait mettre en danger toute la Sphère Humaine. C'est pourquoi la Phalange d'Acier - les meilleures troupes d'ALEPH - est chargée de garder ce centre de recherche en xénotechnologie pour éviter que ses secrets ne tombent entre de mauvaises mains. Cependant, pour l'Haqqislam, le meilleur moyen de protéger le destin de l'humanité est de connaître tous les secrets qui peuvent menacer la Sphère, et ses agents Hassassins peuvent s'infiltrer partout, peu importe qui croise leur chemin. Ce soir, un vent noir silencieux et mortel soufflera sur la Xéno-station de Darpan.



XÉNO-STATION DARPAN

La Xéno-station Darpan (दर्पण, "miroir") est l'une des nombreuses installations de recherche secrètes cachées dans les profondeurs de la jungle de la région de Durgama, sur Concilium Prime. Il s'agit d'une initiative conjointe de l'O-12 et de la Darpan Corporation, une société PanOcéanienne spécialisée dans la recherche alimentaire et génétique. Bien que ce type d'initiatives conjointes soit courant dans les programmes de recherche de l'O-12, les travaux menés à Darpan se distinguent par le fait qu'ils sont réalisés sous le patronage et la supervision d'ALEPH.

L'objectif des recherches menées à Darpan est d'utiliser les connaissances sur la biologie des extraterrestres recueillies lors des nombreuses offensives de Paradiso afin de développer des technologies innovantes qui pourraient s'avérer bénéfiques pour la race humaine. Son objectif principal est d'améliorer le rendement agricole grâce à l'introduction d'espèces provenant de systèmes situés en dehors de la Sphère Humaine, aussi bien celles apportées ici par les troupes de l'Armée Combinée que celles fournies par les forces alliées Tohaa.

Cependant, ces études génétiques semblent avoir une portée et une ampleur bien plus grandes que ce que les documents officiels pourraient nous laisser croire. La Xéno-station de Darpan possède une couche de sécurité supplémentaire très stricte : on pense que des recherches génétiques visant à développer des armes biologiques codées spécifiquement pour l'ADN extraterrestre y sont également menées. À cet égard, un lien semble exister entre l'opération ratée connue sous le nom de Massive Filter en territoire occupé sur Paradiso et les recherches menées par la latromantis Pandora de la SSS. Certaines sources indiquent également une possible infiltration du groupe techno-terroriste Equinox parmi les scientifiques de la Xéno-station. Il est intéressant de noter que la Darpan Company appartiendrait à la MagnaObra Corporation par l'intermédiaire de plusieurs sociétés écrans. Il convient également de noter qu'un lien possible entre MagnaObra et le groupe Equinox a été suggéré plus d'une fois par plusieurs agences de renseignement de la Sphère Humaine.

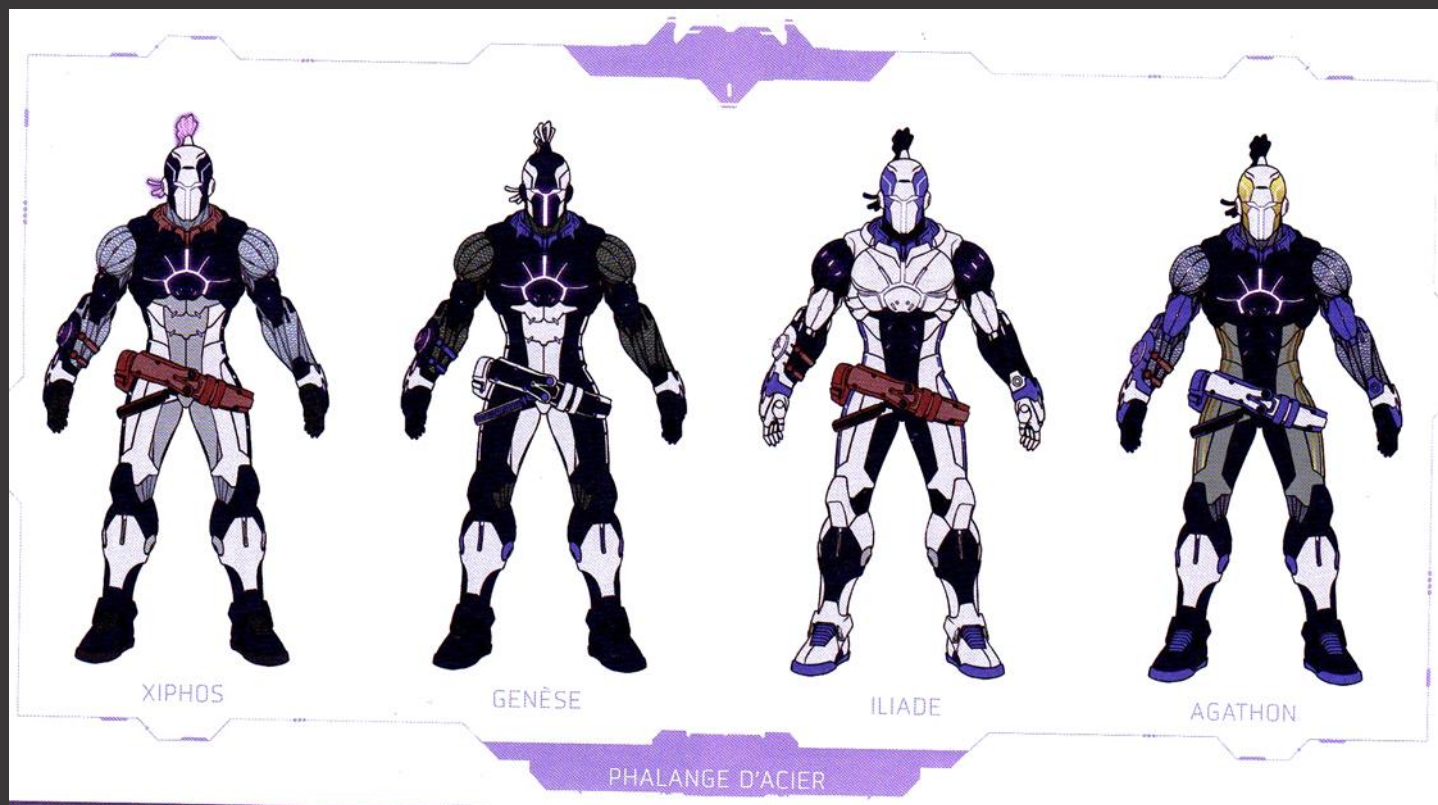
L'ARMÉE DES MYRMIDONS

La Sous-section d'Assaut, plus connue des médias sous le nom d'Armée Myrmidon ou de "Phalange d'Acier d'ALEPH", a été créée par l'IA en réponse à la menace imparable de l'Armée Combinée. Commandée par Achille et forgée dans le creuset de la guerre, la Phalange d'Acier est une force inflexible digne des poèmes épiques de la guerre de Troie. C'est une force de choc axée sur les assauts directs et brutaux, et l'arme principale d'ALEPH dans sa querelle personnelle contre son redoutable homologue alien, l'IE.

En raison de la nature particulièrement agressive de la Sous-section d'Assaut, elle ne peut être déployée que lorsque la situation exige une action résolument offensive. La Sous-section est un outil mortel conçu uniquement pour détruire les ennemis d'ALEPH, qui sont évidemment les ennemis de l'Humanité elle-même.



SCHÉMAS DES FORCES DE LA PHALANGE D'ACIER



Bien que récente à l'invasion de l'IE, la Phalange d'Acier a toutefois eu le temps de déployer ses forces sur le théâtre de Paradiso sous plusieurs schémas, tous dérivés des myrmidons, son unité principale. Avant de connaître d'autres modifications à partir de l'invasion de Concilium et des besoins du Blocus de l'Achéron.

Schéma Xiphos

Le schéma Xiphos (épée) est le motif actuel, utilisé par la Phalange d'Acier. Celui-ci a servi de base aux autres. Il est à noter que certains analystes auraient aimé que celui-ci contienne plus de noir afin de le raccorder aux anciens myrmidons grecs.

Schéma Genèse

Ce schéma a été utilisé avec la 1^{er} génération de Myrmidons, qui prirent part au théâtre de Paradiso. Les myrmidons ayant survécu à cette époque sont considérés comme des vétérans expérimentés et ont tendance à continuer à porter ce schéma comme distinction avec les autres générations.

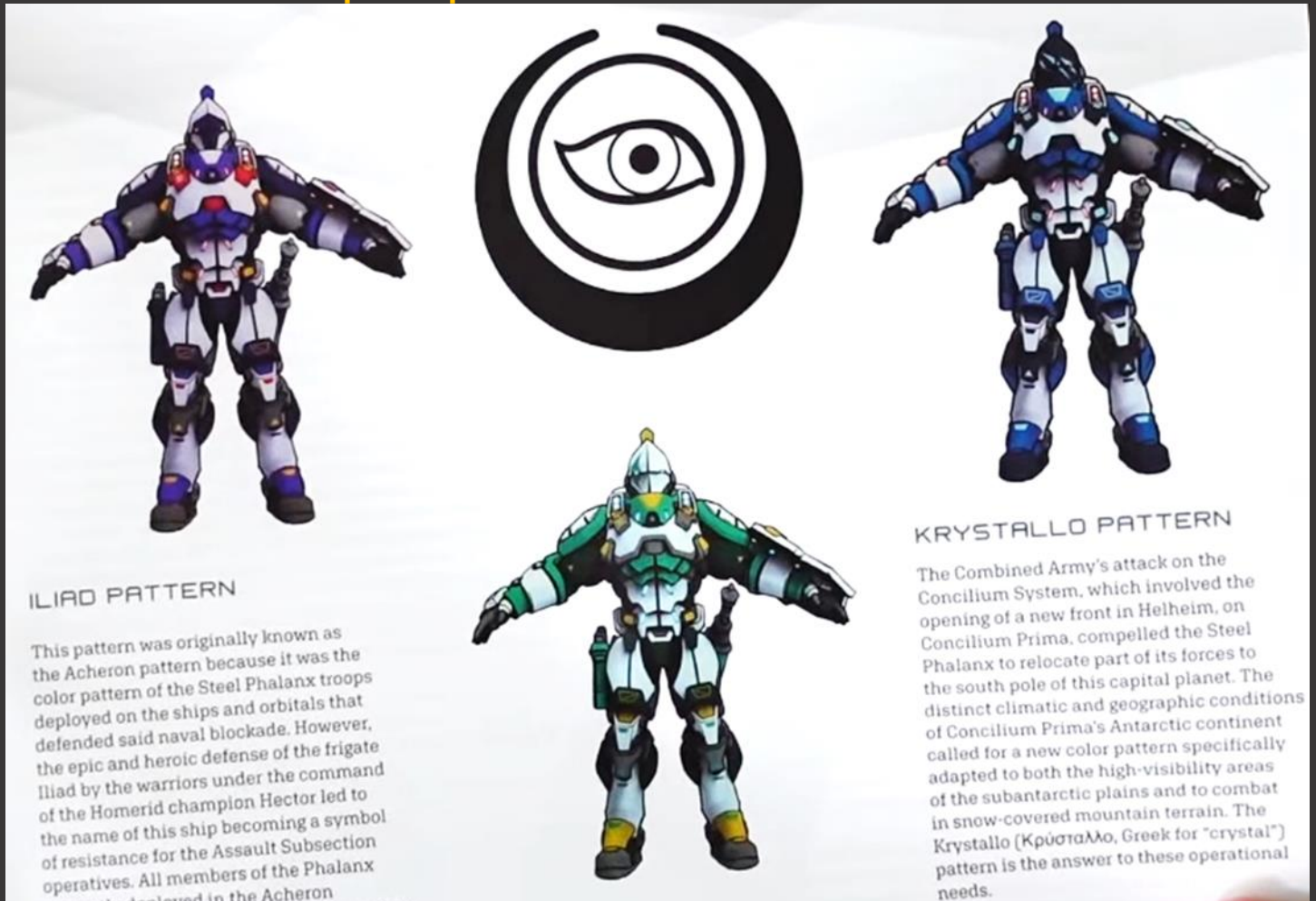
Schéma Iliade

Ce schéma autrefois connu sous le nom d'Achéron car il s'agissait du schéma des troupes déployées pour effectuer le blocus naval sur les stations orbitales et les vaisseaux autour de cette Porte. La bataille de la frégate Iliade fut si intense que néanmoins ce schéma fut renommé en son honneur, pour célébrer la résistance de ses myrmidons sous le commandement d'Hector. Actuellement les myrmidons qui y sont toujours déployés continuent à porter ce schéma.

Schéma Agathon

Il ne s'agit pas d'un schéma militaire, en effet, car il s'agit du schéma utilisé pour la série Maya : "Myrmidon Wars", où le personnage Agathon, un myrmidon, le porte. Ainsi ce schéma porte le nom de ce personnage qui a fini par mourir au cours de la 3^e saison, ce qui a beaucoup impacté la fandom. D'ailleurs beaucoup de cosplay de myrmidon portent sur ce personnage.

MàJ des schémas depuis Operation Blackwind



- Source : Operation Blackwind

Bien qu'étant un corps militaire relativement récent, la Phalange d'Acier a été déployée sur les théâtres d'opération de Paradiso et de Concilium Prima avec plusieurs schémas de couleurs différents, en fonction des besoins opérationnels de chaque front.

Schéma Iliade

Ce motif était à l'origine connu sous le nom de motif Achéron car c'était le schéma de couleur des troupes de la Phalange d'Acier déployées sur les vaisseaux et les orbitales qui défendaient le blocus naval. Cependant, la défense épique et héroïque de la frégate Iliad par les guerriers sous le commandement du champion homérique Hector a fait que le nom de ce vaisseau est devenu un symbole de résistance pour les agents de la Sous-Section d'Assaut. Tous les membres de la Phalange actuellement déployés dans le Blocus de l'Achéron utilisent le nom Iliad pour désigner leur uniforme, en l'honneur de cet héroïque acte.

Schéma Agathon

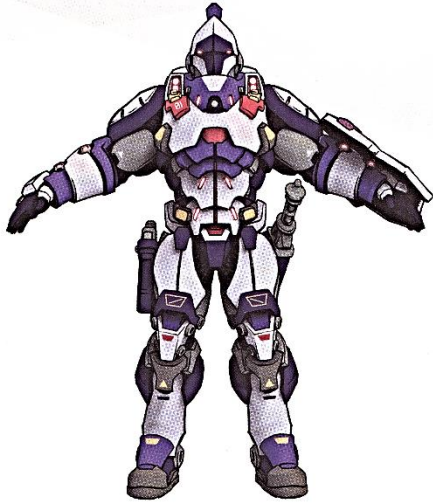
Ce n'est pas un motif officiel mais il a été conçu pour Agathon, un personnage de la série Maya "Myrmidon War".

Schéma Krystallo

L'attaque de l'Armée Combinée sur le Système Concilium, qui a impliqué l'ouverture d'un nouveau front à Helheim, sur Concilium Prima, a contraint la Phalange d'Acier à relocaliser une partie de ses forces au pôle sud de cette planète capitale. Les conditions climatiques et géographiques particulières du continent antarctique de Concilium Prima nécessitaient un nouveau motif de couleur spécifiquement adapté aux zones de haute visibilité des plaines subantarctiques et aux combats dans les montagnes enneigées. Le motif Krystallo (cristal en grec) est la réponse à ces besoins opérationnels.

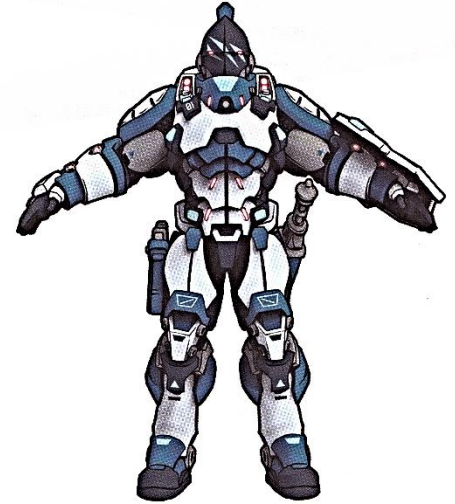
COLOR PATTERNS OF ALEPH'S STEEL PHALANX

DESPITE BEING A FAIRLY NEW MILITARY CORPS, THE STEEL PHALANX HAS BEEN DEPLOYED TO THE PARADISO AND CONCILIVM PRIMA THEATERS OF OPERATION WITH SEVERAL DIFFERENT COLOR PATTERNS, DEPENDING ON THE OPERATIONAL NEEDS OF EACH FRONT.



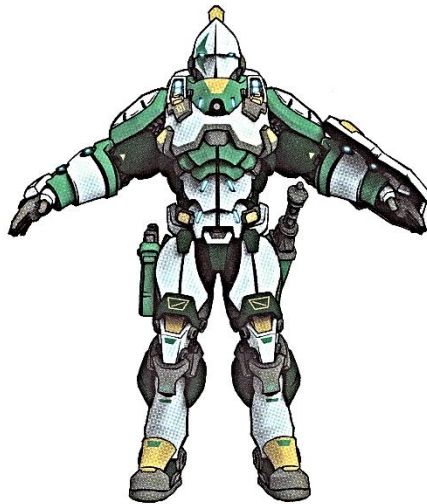
ILIAID PATTERN

This pattern was originally known as the Acheron pattern because it was the color pattern of the Steel Phalanx troops deployed on the ships and orbitals that defended said naval blockade. However, the epic and heroic defense of the frigate Iliad by the warriors under the command of the Homerid champion Hector led to the name of this ship becoming a symbol of resistance for the Assault Subsection operatives. All members of the Phalanx currently deployed in the Acheron Blockade use the name Iliad to refer to their uniform, in honor of that brave gesture.



KRYSTALLO PATTERN

The Combined Army's attack on the Concilium System, which involved the opening of a new front in Helheim, on Concilium Prima, compelled the Steel Phalanx to relocate part of its forces to the south pole of this capital planet. The distinct climatic and geographic conditions of Concilium Prima's Antarctic continent called for a new color pattern specifically adapted to both the high-visibility areas of the subantarctic plains and to combat in snow-covered mountain terrain. The Krystallo (Κρύσταλλο, Greek for "crystal") pattern is the answer to these operational needs.



AGATHON PATTERN

This is not an official pattern for the Steel Phalanx. It was designed for Agathon, a character in the Maya-series "Myrmidon Wars. The Animated Series," who appeared in this television show's second season. Agathon didn't reflect any real Homerid hero, but served as a link between the viewer and the heroes. Well-loved by the entire audience, his death at the end of the third season would have a strong impact on his fans. The color pattern of his uniform would receive the character's name, one of the most popular in cosplay competitions related to this Maya-series.

NOUVEAU WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY



De Inma "Morgana" Lage

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

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

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



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

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

Nous espérons que vous l'apprécierez !

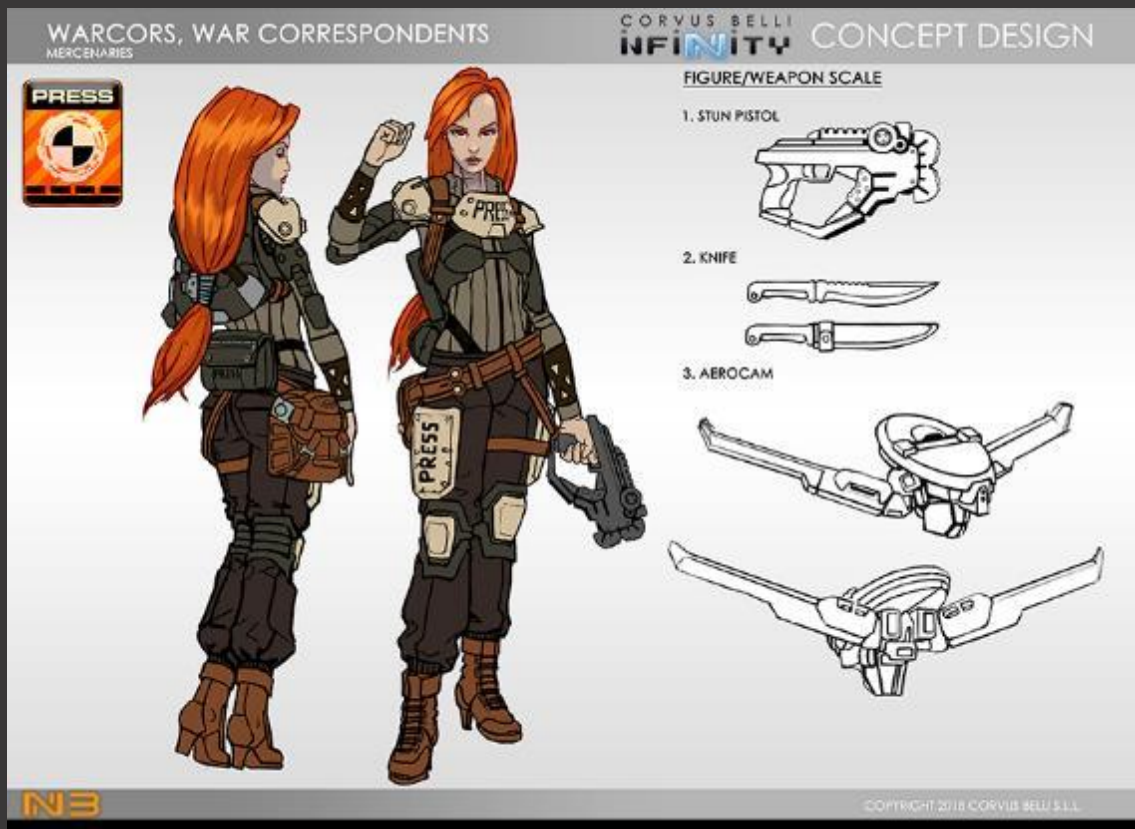


HISTORIQUE

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



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



KARKATA



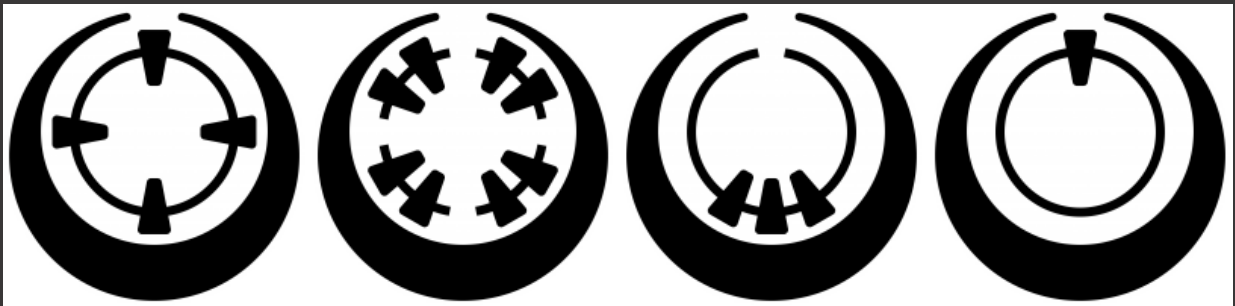
Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Les unités de drones auxiliaires pilotés à distance affectés aux TAG de la Section des Situation Spéciales, sont une élaboration du design du CrabBot de Moto.Tronica pour la Cavalerie mécanisée PanOcéanienne. En référence à son ascendant, les officiers d'OperationS ont donné à ce projet une désignation astrologique védique équivalente au crabe zodiacal, le Cancer. Les Karkatas fournissent aux drones pilotés à distance de la SSS des niveaux enviables de liberté opérationnelle tout en préservant les paramètres de risque zéro acceptables pour les pilotes, une amélioration qui place ces machines de guerre parmi les atouts tactiques les plus précieux sur le terrain.

REBOT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Rebot est l'acronyme de Remote Robot. Il s'agit de dispositifs polyvalents capables de couvrir un large éventail d'activités de combat en fonction de leur équipement installé. La Section des Situations Spéciales aime déployer un grand nombre de ces petits drones autonomes sur le champ de bataille. Ils sont comme un petit fléau, semant le chaos et la confusion pour aider d'autres forces à atteindre leurs objectifs. La désignation des différents modèles composant la série Rebot est basée sur les lettres de l'Alephbet, l'alphabet hébreu.

Les Rebots de surveillance et de vigilance reçoivent la lettre **Daleth** comme nom de code.

La lettre **Zayin**, qui signifie "Arme", est le nom des Rebots de l'artillerie offensif-défensif.

Les plates-formes d'artillerie mobiles utilisées par ALEPH sont basées sur le modèle Rebot standard, équipé de systèmes de missiles intelligents et d'un lien renforcé avec le réseau de combat. Leur puissance de feu et leur capacité de destruction sont telles qu'elles ont été appelées **Samekh** Rebots, la lettre signifiant "Donnez votre soutien" ou "Faites confiance".

Enfin, les **Lamedh** Rebots sont petits, légers et très rapides, et assurent des tâches de soutien dans des scénarios avancés de l'Infowar.

PROBOT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



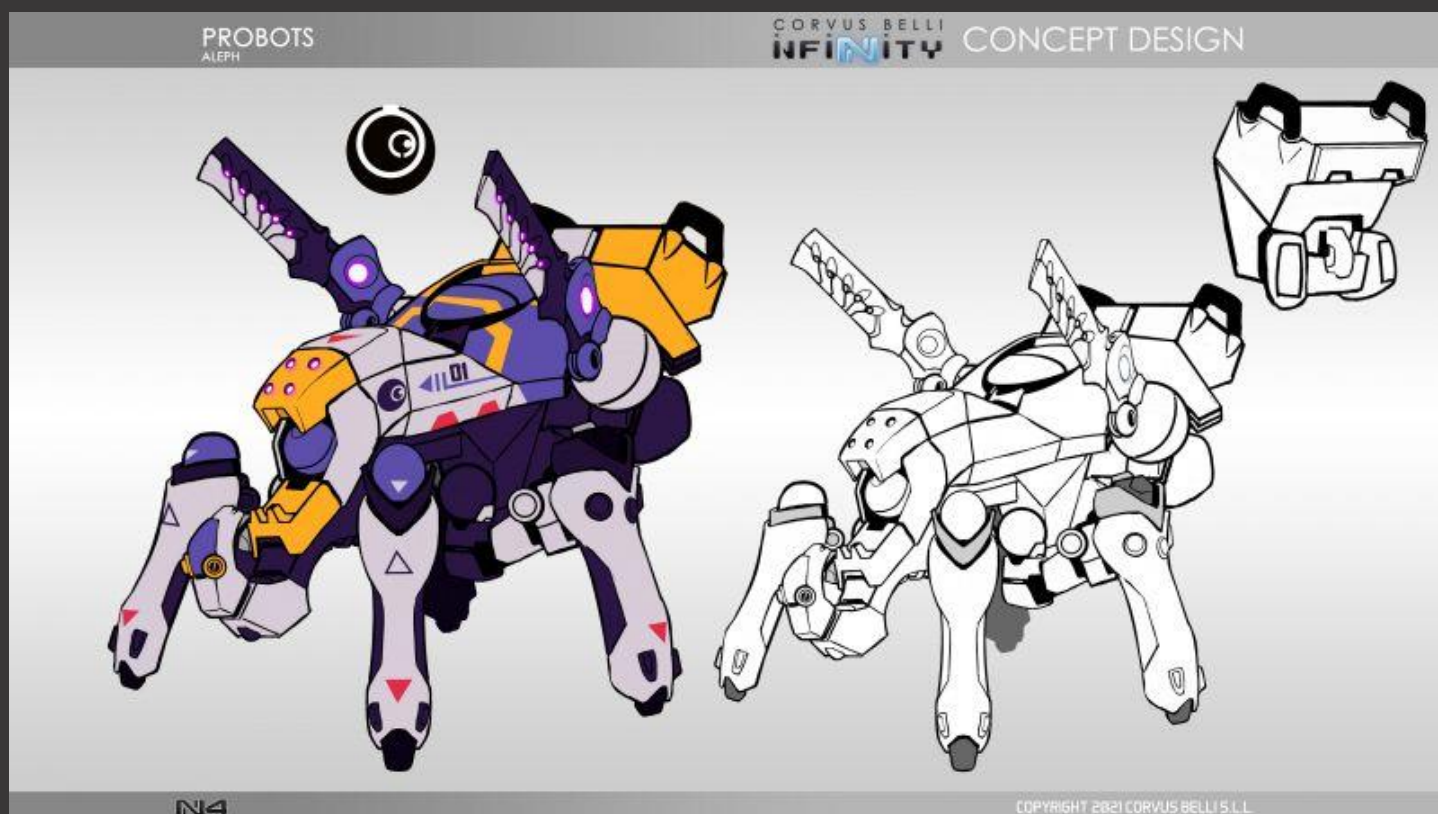
"Au départ, la section des Situations Spéciales d'ALEPH utilisait les différents modèles de Mulebot PanOcéaniens comme unité terrestre semi-autonome multifonctionnelle. Cependant, il est vite apparu qu'ils devaient développer leur propre modèle, adapté aux particularités tactiques et logistiques de la Section.

Cette nouvelle conception d'unité était basée sur le modèle Rebot, permettant de réduire les charges logistiques et de maintenance grâce à l'utilisation de pièces de rechange et d'outils communs. Des équipes d'entrepreneurs furent impliquées dans une période intensive de tests de capacité, puis dans un processus de perfectionnement minutieux de tous les systèmes principaux, avant qu'ils ne puissent atteindre les objectifs souhaités de la conception.

Aujourd'hui, cet appareil représente des avancées significatives dans la conception des véhicules et incarne une nouvelle stratégie de développement technique couvrant les besoins élevés de la section en matière de mobilité, d'efficacité, de déploiement et de survie.

Néanmoins, le Probot, ou prototype de robot, est toujours considéré comme une première étape dans une nouvelle génération d'unités distantes multifonctionnelles. Les possibilités d'amélioration de ce modèle de drone sont si vastes que ses propres concepteurs le considèrent encore comme un prototype. Les résultats des lignes de recherche et développement de la technologie générée par le Probot devraient porter des fruits exceptionnels à l'avenir".

"Technologies de pointe". Programme de la chaîne éducative Techné, subventionné par le Bureau Athena. Accessible à tous les Mayanauts.



PANDORA, LATROMANTIS OF THE STEEL PHALANX



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Selon la mythologie grecque, Pandore (grec ancien : Πανδώρα, "ornée de tous les dons") est la première femme, créée par Héphaïstos à la demande de Zeus afin de punir l'humanité après que Prométhée ait volé le feu. Dotée de grâce et de sensualité, versée dans l'art et la musique, elle maîtrisait également les arts de la séduction et de la tromperie, car elle personnifiait le concept de " beau mal " et fut donc offerte par Zeus à l'humanité comme un cadeau empoisonné. La légende veut qu'elle soit responsable de l'ouverture de la jarre (transformée en boîte dans les versions ultérieures) qui contenait tous les maux et de leur libération dans le monde des mortels.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la SSS : *"Pandora, la porteuse de malheurs - Je ne comprends pas pourquoi elle est toujours en service actif. Chaque fois qu'elle se montre, il se passe forcément quelque chose, et ce n'est généralement pas une bonne chose. Je ne peux pas nier que son charisme me fascine autant que les situations dangereuses qui se déclenchent autour d'elle me répugnent. Je sais que c'est un défaut de mon caractère, mais j'ai peur qu'il n'y ait aucun moyen de l'éviter. J'ai toujours eu un faible pour les femmes belles et un peu dérangées qui mettent ma vie en danger."*

[Clarification avant le rapport] Non, le nom utilisé pour identifier cet Aspect au début de sa psychogenèse n'était pas Pandora. ALEPH n'était pas intéressé par le lancement d'un projet pour voir s'il allait devenir une prophétie auto-réalisatrice. Au contraire, le mythe de Pandore a toujours été l'un des plus difficiles à recréer, et elle n'a jamais figuré sur la liste des personnages recréables. Cependant, il semble que notre Pandore ait bien mérité ce surnom, qui a fini par remplacer son nom d'origine.

[Histoire] Tout comme la mythologique Pandore, Laodice fut l'un des premiers Aspects féminins créés par ALEPH pour la Sous-Section d'Assaut, à l'époque où celle-ci n'était encore qu'un programme expérimental. La plupart de ces Aspects, prototypes de la première véritable génération d'Aspects pour la Phalange, ont dû être rejetés en raison de problèmes d'ajustement dans la stratification de leurs caractéristiques émotionnelles. Cependant, ce n'était pas le cas de Laodice, qui a réussi à terminer sa stratification dans des paramètres acceptables, du moins c'est ce qui semblait à l'époque. Ainsi, Laodice a été autorisée à entrer en service actif et a été déployée en tant que consultante avec la première génération de guerriers de la Phalange sur le front de Paradiso. Les dossiers du Commandement Coordonné de Paradiso n'indiquèrent aucune anomalie jusqu'à ce qu'il y ait un avis de fin de service soudain de la Sous-Section d'Assaut, sans aucun détail sur cet arrêt. Après une enquête approfondie en archéologie des données, il a été possible de relier cela à une opération secrète connue sous le nom de Massive Filter, qui a été menée conjointement avec les forces de l'armée de choc d'Acontecimento. Mais c'est à peu près tout.

Il n'y a aucune donnée sur cette opération. Il n'y a pas de survivants, seulement des morts qui ne peuvent divulguer aucun secret. Il n'y a personne qui puisse faire la lumière sur cette opération. Il n'y a que des rumeurs selon lesquelles quelque chose a dérapé, ou plus précisément, que tout a mal tourné. Selon la rumeur, il s'agissait d'une opération secrète dans une zone sous le contrôle de l'armée combinée, et de très nombreux civils ont été tués, mais pas par les forces de l'IE. Et qui y'avait-il au centre de cette tempête ? Laodice.

[Fait vérifié] La date à laquelle cette opération catastrophique a pris fin coïncide avec la fin d'un programme classifié pour le développement d'une arme biologique mortelle spécifiquement codée pour l'ADN Morat. En principe, cette arme biologique aurait dû être inoffensive pour toute personne n'appartenant pas à cette race. Cela était la théorie.

[Histoire : suite] La vérité est que Laodice n'est pas revenue de cette mission, personne n'en est revenu. Et, selon ce que certains vétérans de la Phalange ont chuchoté dans les cantines des bases du Commandement Coordonné de Paradiso, la copie de sauvegarde de son Aspect a été mise en quarantaine, analysée et classée comme ayant "besoin d'une purge de personnalité". Il faut comprendre que "purge de la personnalité" est un terme qui inspire la peur aux Aspects d'ALEPH. Elle implique un effacement presque complet de tous les traits de personnalité qui font d'eux des individus, une remise à zéro de leur programmation par défaut et un nouveau redémarrage, ce qui les transforme en quelque chose d'autre que ce qu'ils étaient auparavant. Ils appellent cela une "purge" parce que cela semble horrible de dire "supprimer et réécrire", surtout pour une IA.

La sauvegarde de Laodice a été soumise à ce processus et, une fois celui-ci achevé avec succès, elle a été réintégrée dans le service actif, car ses connaissances et son expérience étaient trop précieuses pour être simplement jetées. Elle a donc été ramenée en tant qu'latromantis, le nom donné aux scientifiques et ingénieurs de la Phalange d'Acier, ceux qui étudient la technologie des ennemis d'ALEPH et cherchent des moyens de la contrer ou d'en tirer profit. Ce sont ceux qui analysent les adversaires de l'IA, pour apprendre d'eux ainsi que pour identifier les faiblesses qui peuvent être

exploitées. Les latromantis sont les cerveaux de la Sous-Section, si précieux qu'ils ne sont pas renvoyés même après avoir causé un désordre aussi grave que celui que Laodice aurait causé. Mais son problème à elle appartenait au passé, car Laodice était censé avoir été purgé et donc ne présenter aucun risque. Tout cela était théorique, car elle continuait à être impliquée dans des opérations aux résultats discutables, bien qu'acceptables.

La première de ces missions aux résultats controversés fut l'opération Lush Valley [Aucune donnée : autorisation de sécurité supérieure requise], qui fut menée au même endroit que l'opération Massive Filter. Elle fut la seule survivante de la mission, et après cela, tout le monde a commencé à l'appeler Pandora, à tel point qu'elle a même demandé à ce que son nom de code soit changé. Depuis lors, sa tendance à recourir à des solutions drastiques et un certain mépris pour les pertes et les dommages collatéraux ont été corroborés. Néanmoins, les contrôles de personnalité que la Sous-section d'Assaut effectue régulièrement sur ses membres n'indiquent aucune déviation notable par rapport aux normes générales de la Phalange d'Acier.

[Hypothèse 1] D'une manière ou d'une autre, Pandora a réussi à éviter les effets de la purge de la personnalité et elle a conservé une grande partie de son identité d'origine, voire la totalité, et elle a également trouvé un moyen de contourner les contrôles de personnalité réguliers de la Sous-Section. Bien qu'il soit considéré comme hautement improbable que quelqu'un puisse éviter les effets d'une purge, tromper les contrôles de personnalité pourrait être concevable pour un latromantis comme elle.

[Hypothèse 2] La Pandore qui est revenue de l'opération Lush Valley n'est pas l'Aspect qu'ALEPH a purgé, mais plutôt l'Aspect original, qui pourrait avoir survécu à l'opération Massive Filter et être resté caché derrière les lignes ennemies, attendant le bon moment pour revenir. La Pandore originale aurait pu éliminer sa copie purgée et prendre sa place, et elle pourrait même être à l'origine de la mort des autres membres de l'équipe qui ont participé à cette opération. Cette hypothèse est cohérente avec l'analyse de sa personnalité et avec la chronologie du reste des rapports sur ses "décisions controversées". Certes, elle suppose que Pandore a trouvé un moyen de tromper les contrôles de personnalité réguliers de la Sous-Section, mais il a été souligné que cela est possible pour un latromantis aussi compétent.

[Analyse du sujet] Comme tous les membres de la Phalange d'Acier, Pandora est déterminée à défendre l'humanité et à vaincre ses ennemis. Cependant, contrairement au reste de ses camarades, Pandora pense à long terme et en grand nombre. Son combat est un combat contre la mort dans l'obscurité et le froid, un combat pour la survie dans l'espoir de renaître du feu. Mais elle sait qu'il y aura de la tragédie et de la destruction dans cette lutte, et elle l'accepte, sans se soucier des morts, des alliances ou de la loyauté, car elle comprend que ce sont les sacrifices qui doivent être faits pour atteindre une victoire insaisissable. C'est pourquoi Pandora est prête à tout, à trahir n'importe qui si nécessaire, et à collaborer avec quiconque peut servir ses objectifs, parce que son but ultime est la survie de l'humanité, quel qu'en soit le prix et quelles que soient les choses terribles qu'elle doit faire. Et cela la rend dangereuse pour tous ceux qui l'entourent, car dans son esprit, nous sommes tous sacrificiables, nous pouvons tous être sacrifiés.

[Évaluation] Pandora doit être considérée comme un outil précieux, mais qui peut se retourner contre tous ceux avec qui elle travaille dès que leurs objectifs divergent. Il vaut la peine de l'utiliser quand c'est nécessaire, mais il serait sage de toujours la surveiller de près et de ne jamais lui faire entièrement confiance. Cela pourrait s'avérer catastrophique.

Extrait du rapport d'Alper Cibili, almuhalil (analyste) du Hassassin Bahram.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. PITCHER



2. VIRAL PISTOL



3. PISTOL



4. MEDIKIT



5. SUBMACHINE GUN



THORAKITAI



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Thorakitai (Thorakites au singulier), sont l'infanterie de base de la Sous-Section d'Assaut. Si les Myrmidons sont la force d'avant-garde, la vague qui brise le front ennemi, les Thorakitai sont la marée qui vient ensuite pour soutenir l'action, sécuriser le terrain, balayer l'ennemi et consolider les positions. Même chargés de l'armure et des mesures de protection qui lui donnent son nom (Thorakitai : "Cuirassiers") et les relie aux troupes lourdes des phalanges de l'antiquité, ils sont une unité plus mobile et prête à défendre l'arrière-garde et les précieuses lignes de ravitaillement, mais qui peut aussi adopter des rôles plus agressifs en menant des actions offensives en première ligne.

Si les Myrmidons sont les guerriers hurlants de la Sous-Section, les Thorakitai sont les mauvais garçons silencieux qui savent attendre leur chance pour prouver qu'ils sont des membres à part entière de la Phalange d'Acier, nés pour la guerre et baptisés dans le sang.

THORAKITAI

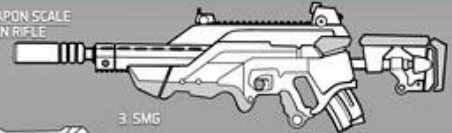
INFINITY
CODE ONE

ALEPH



FIGURE/WEAPON SCALE

1. MARKSMAN RIFLE



2. PISTOL



3. SMG



4. COMBI RIFLE



5. FEUERBACH



6. HMG



CORVUS ▼ BELLI

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.

AGÊMA MARKSMAN

CORVUS BELLI
INFINITY

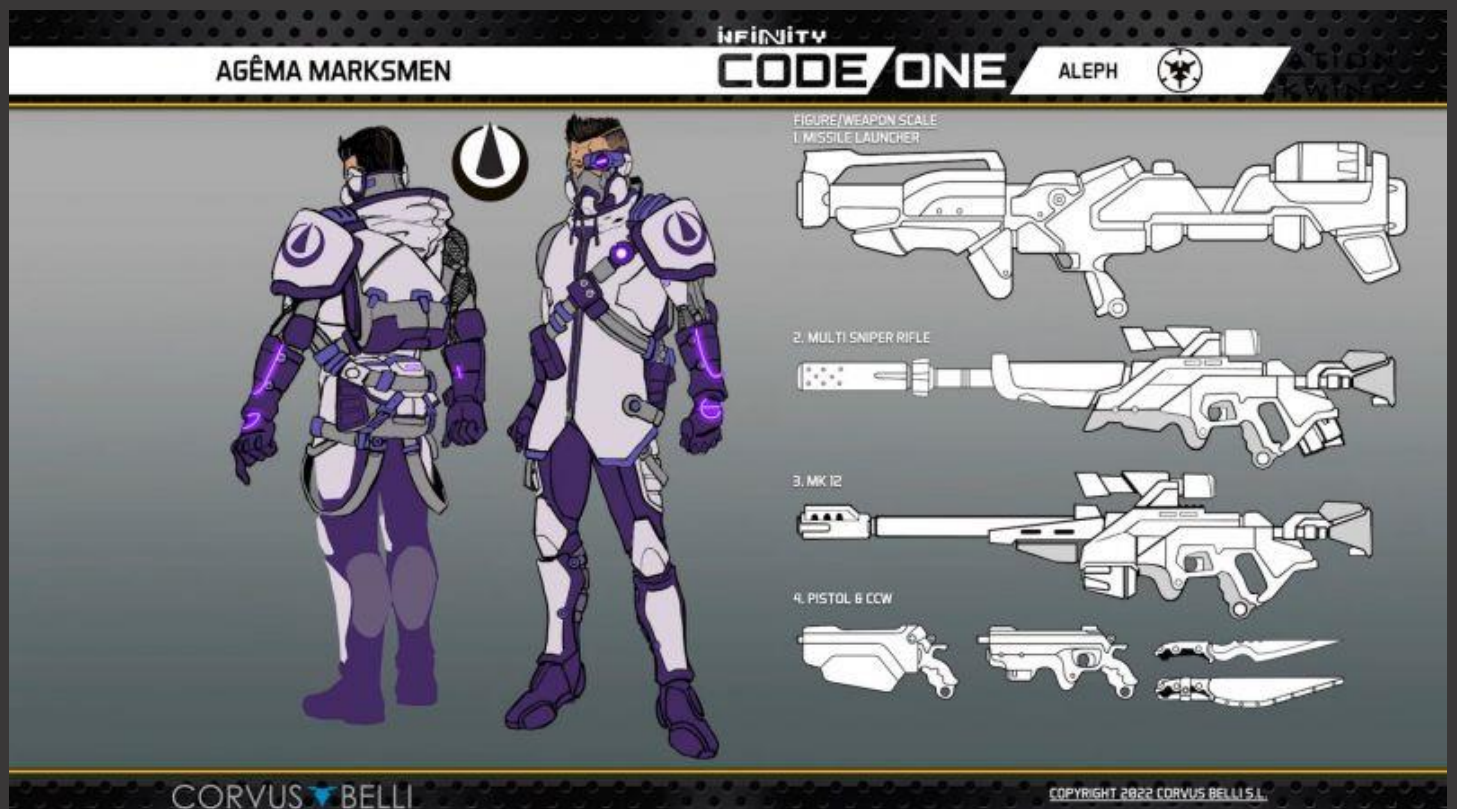


Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les tireurs d'élite Agêma ont été conçus avec un objectif extraordinaire. Dès sa naissance dans les bassins de croissance des Lhost, chaque Agêma est modifié pour avoir une vue parfaite et un pouls régulier. Les Agêmas actuels sont les gardes d'élite d'aujourd'hui, tout comme ils l'étaient dans l'antiquité. Leur fonction est de permettre aux forces de la Sous-Section d'Assaut d'engager le combat avec l'ennemi et d'accomplir leur mission, en éliminant toute menace qui pourrait apparaître en cours de route. Des adversaires cachés, des pièces d'artillerie, des armes d'appui à longue portée - ils sont tous des cibles naturelles pour les Agêmas.

Personne n'est en sécurité sur le champ de bataille quand un Agêma a une ligne de vue dégagée. Mais ne faites pas l'erreur de croire qu'il s'agit de simples tireurs d'élite de la Sous-Section des Opérations. Les Agêma appartiennent à la Phalange d'Acier, ce qui est clairement visible dans leur comportement au combat, tenant un compte de toutes les pertes infligées et annonçant chacune d'entre elles comme faisant partie d'une compétition constante qui se termine par la glorification du meilleur à la fin de la bataille, où le compte est enregistré comme le score à battre dans la prochaine bataille.



EKDROMOI



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Ekdromoi (" coureurs " en grec ancien) sont l'unité d'intervention spéciale rapide de la Sous-Section d'Assaut. Ils sont déployés partout où ils sont nécessaires, généralement dans les zones les plus dangereuses de la zone de combat.

Dans la Grèce antique, les Ekdromoi étaient un corps d'Hoplites légers qui pouvaient agir à l'écart de la ligne de phalange, répondant rapidement aux différentes vicissitudes de la bataille. De même, les Ekdromoi de la Sous-Section d'Assaut sont spécialisés dans les opérations de combat loin de leurs propres lignes, qui exigent une grande mobilité et un esprit de décision. Les Ekdromoi se distinguent particulièrement dans les combats au corps à corps où ils sont rapides et sanglants.

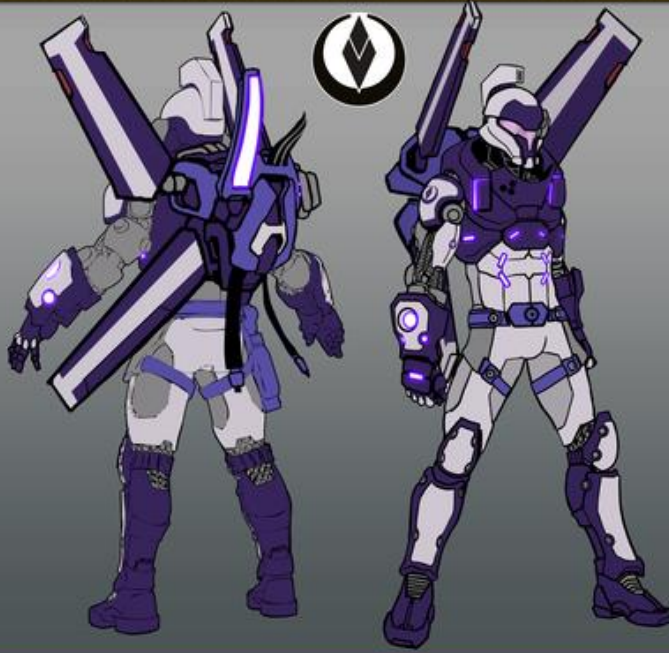
Savez-vous qui a été le premier à capturer vivant un officier Morat de haut rang ? Savez-vous qui a détruit l'entrepôt d'embryons-oeufs de Kaphir ? Exactement ; les Ekdromoi. La Phalange d'Acier envoie généralement ces unités dans des missions à haut risque avec de faibles chances de succès et s'attend à ce qu'elles reviennent victorieuses ! Et vous pouvez être sûr que les Ekdromoi ne les ont jamais laissé tomber.



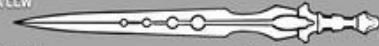
EKDROMOI

INFINITY
CODE ONE

ALEPH



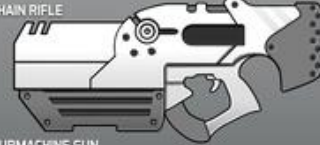
FIGURE/WEAPON SCALE
1. DA CCW



2. SPITFIRE



3. CHAIN RIFLE



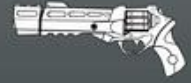
4. SUBMACHINE GUN



5. PISTOL



6. HEAVY PISTOL



CORVUS ▼ BELLI

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.R.L.

HOPLITES



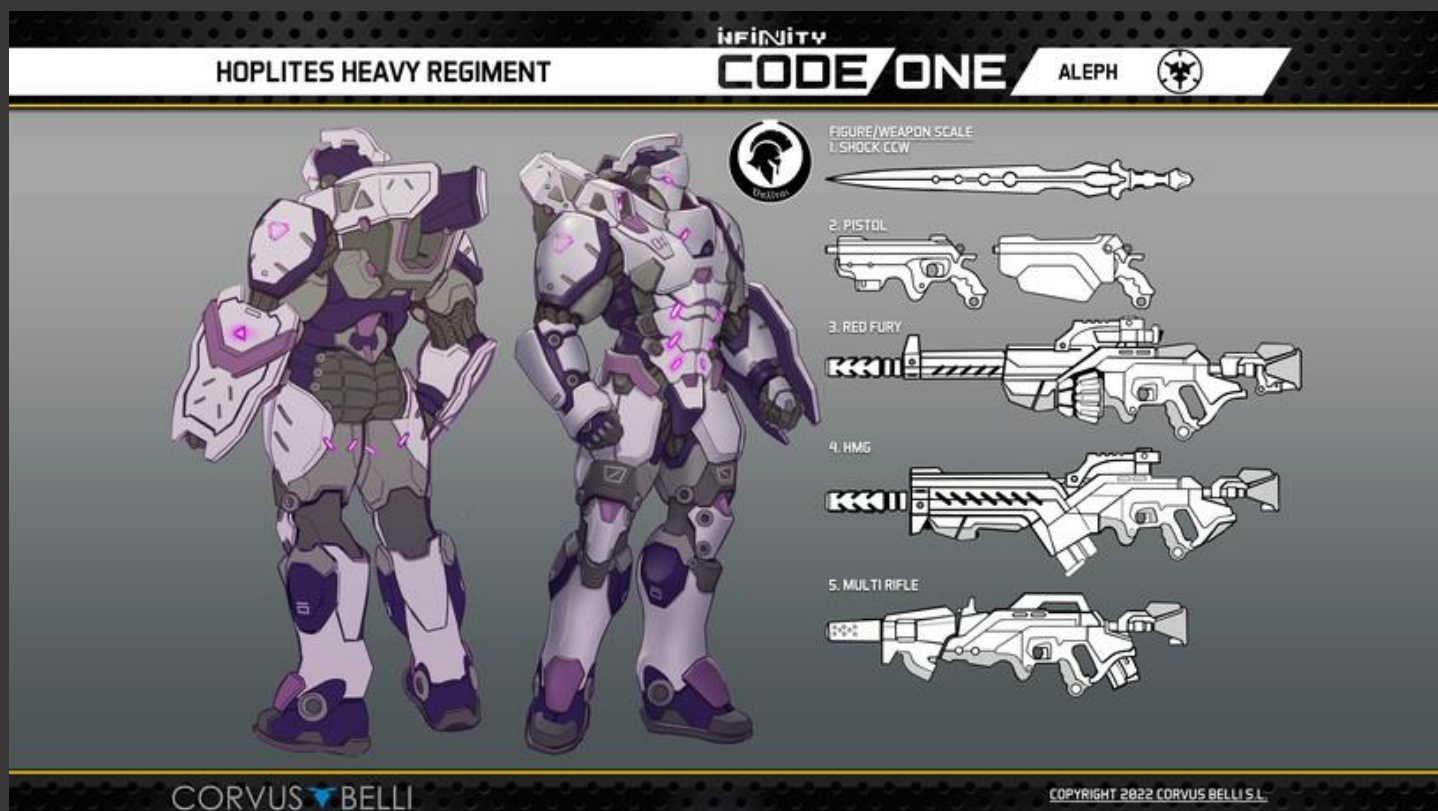
Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les hoplites sont une unité d'infanterie lourde créée par la SSS à la fin de la deuxième offensive de Paradiso, lorsqu'il a été constaté que l'approche consistant à utiliser des unités d'assaut légères n'était pas efficace lorsqu'elles étaient exposées à un feu ennemi intense. Les hoplites sont une équipe sélectionnée et conçue comme une troupe de soutien pour la force principale, étant ainsi intégrée aux unités plus légères pour leur fournir une plus grande puissance de feu et une meilleure endurance. Ses membres sont triés sur le volet, un par un, et se distinguent par leur expérience du combat et par le fait qu'ils sont des guerriers chevronnés, souvent issus des rangs du Thorakitai, ce qui leur permet d'apporter le type de connaissances tactiques inestimables qui font la différence entre la vie et la mort, la victoire et la défaite.

Bien que les Hoplites se distinguent des autres troupes de la Phalange par leur taille et leur masse, ils surprennent invariablement tant leurs alliés que leurs adversaires par leur agilité, dont ils ont besoin pour suivre le rythme imposé par les unités plus légères dans lesquelles ils sont intégrés. En réalité, l'armure servocommandée des Hoplites ne se caractérise pas par son épaisseur, mais plutôt par sa légèreté et ses systèmes intelligents d'absorption des impacts et de neutralisation des munitions spéciales et exotiques. L'équipement des Hoplites a été conçu pour leur permettre de se battre au cœur de la bataille le plus longtemps possible. Mais tout ce matériel n'est rien de plus qu'un booster pour leur éthique particulière, qui fait d'eux de véritables guerriers. La guerre a montré qu'un homme têtue peut saigner longtemps avant de mourir, et c'est encore plus vrai pour les hommes et les femmes de cette unité. Les hoplites ont tendance à recruter ces vétérans endurcis qui sont grands, forts et, surtout, aussi têtus que des mules.

Leur destin est scellé dès qu'ils lancent leur cri de guerre, car peu importe ce qui leur arrivera, peu importe ce qu'ils affronteront, ils ne lâcheront pas prise jusqu'à ce que le combat soit terminé et qu'ils soient victorieux. Car ils savent tous qu'il n'y a pas de plus grand plaisir que celui du triomphe. La victoire vous fait oublier vos blessures, la douleur et le sang, et elle rend bleu le ciel le plus gris. C'est un sentiment auquel les Hoplites sont accros : pour eux, la victoire est une drogue si puissante qu'ils en ont fait une tradition, à la grande consternation de leurs ennemis.



THYREOS, MOBILE THYREOPHOROI REGIMENT

CORVUS BELLI
INFINITY



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Le processus de psychogenèse des Aspects de la Sous-Section d'Assaut est fondamentalement expérimental.

Trouver le juste point d'instabilité pour produire une troupe intrépide et imprévisible mais suffisamment stable pour opérer dans les paramètres de la guerre moderne est plus un art qu'une technique. Pour cette raison, le nombre d'Aspects rejetés est très élevé, car tous ceux qui sont créés ne sont pas aptes à rejoindre les unités de la Sous Section. Cela ne signifie pas qu'ils sont jetés ou détruits mais plutôt stockés dans l'un des serveurs sécurisés que le Bureau Toth a mis à la disposition d'ALEPH.

À l'origine, ces Aspects étaient stockés pour être étudiés ultérieurement, afin de découvrir ce qui n'allait pas avec eux et, s'il s'agissait d'un problème causé pendant le processus de création et de développement, pour éviter de commettre les mêmes erreurs. Ces Aspects, connus sous le nom de "Seconds Enfants", n'ont jamais été aussi chéris que ceux qui les ont précédés, et ils ont été utilisés comme sujets de test pour ceux qui ont suivi. Cependant, malgré ce nom qui pourrait sembler dédaigneux, l'IA a rapidement trouvé un nouveau but pour ces inadaptés, ou du moins pour certains d'entre eux.

La guerre contre l'Armée Combinée sur Paradiso présentait une série de particularités qui la distinguaient de la guerre conventionnelle. Les combats durant les impasses entre les offensives plus importantes s'apparentaient davantage à une guerre asymétrique qu'à une guerre traditionnelle, et ALEPH comprit qu'elle avait besoin d'une équipe capable d'opérer au-delà des capacités de la Phalange. Une unité hautement mobile était nécessaire, capable de combiner les tactiques des troupes avancées et des unités d'infiltration avec celles de l'infanterie de ligne et des escouades d'assaut. Une équipe qui se situait à mi-chemin entre les normes SSS sans toutefois se conformer à aucune d'entre elles, et qui semblait être la définition parfaite de ce que l'on considérait comme étant les Second Enfants. Ainsi, un processus de sélection a été créé pour choisir ceux qui pourraient correspondre au profil de cette nouvelle unité, qui prendrait son nom des Thyreophoroi, une force d'infanterie de l'Antiquité qui employait des tactiques similaires et portait un bouclier distinctif appelé "thyreos".

Les Thyreos sont une unité d'infanterie légère conçue pour un déploiement avancé. Compte tenu des conditions environnementales particulières de Paradiso, la Phalange avait besoin d'une unité capable de se déplacer rapidement vers le point de conflit et d'établir le contact avec l'ennemi, engageant le combat jusqu'à l'arrivée du reste de la force. Ils sont considérés comme une unité à déploiement rapide ayant la capacité d'exécuter des opérations spéciales, une capacité qu'ils ont acquise grâce à leur processus de psychogenèse spéciale et à un entraînement spécifique avec les instructeurs d'OperationS et des Sophistes. Leur but est d'infliger autant de pertes que possible pendant que leurs camarades avancent, en se concentrant sur des cibles de grande valeur pour démoraliser un ennemi qui voit ses meilleurs atouts tomber avant que le gros de la bataille ne commence. Les Thyréens sont la première chose que les adversaires des Phalanges voient, et souvent la dernière chose qu'ils voient.



HÉLÈNE DE TROIE, THEOROS DE LA PHALANGE D'ACIER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

"C'est ce visage qui a lancé un millier de vaisseaux dans la guerre... Touche-moi et tu brûleras." Héléne de Troie, paraphrasant certains vers écrits sur elle. Négociations pour un cessez-le-feu temporaire pendant le siège de la ville de Grünerfluss. Norstralia. Troisième offensive de Paradiso.

Hélène de Troie (grec ancien : Ἑλένη, Helénē) est un personnage connu de la mythologie grecque, fille de Zeus et de la reine Lédé, célèbre pour sa beauté époustouflante, qui n'avait, dit-on, pas d'égale parmi les mortelles. Elle fut l'épouse de Ménélas, roi de Sparte, et sa fugue avec le jeune prince Pâris provoqua la guerre de Troie.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la SSS :

"Oh, oui. Quand on pose les yeux sur elle pour la première fois, on croit vraiment qu'elle a été la plus belle mortelle de l'Antiquité et que la plus terrible des guerres a été menée pour elle. Nous pouvons aujourd'hui fabriquer des Lhosts d'une beauté surnaturelle, mais la beauté d'Helen transcende tout cela, atteignant des dimensions qui dépassent les capacités des laboratoires de la Sphère Humaine. Je peux dire en toute honnêteté qu'elle est comme une déesse incarnée, avec ce mélange parfait de menace et d'allure qui est unique aux divinités mythologiques. Helen apparaît à la fois fascinante et inaccessible, d'une manière à la fois séduisante et interdite. Et "interdit" est le mot clé ici. N'importe qui mourrait pour elle, au sens littéral du terme, car s'approcher trop près d'Hélène, c'est sceller son destin."

Même une force d'assaut vouée à l'action et à la violence reconnaît la valeur de la diplomatie dans certaines circonstances (bien que limitées). Néanmoins, lorsqu'il est nécessaire de recourir au dialogue et à la négociation, la Phalange préfère toujours procéder par elle-même plutôt que de s'en remettre aux experts de l'Administration chargée de l'Image Institutionnelle. Les négociateurs de cette division de l'OpérationS sont réputés pour leur discours mélodieux, leur ruse et leur disposition à accepter des compromis du type "perdre la bataille mais gagner la guerre", ce qui est impensable pour les guerriers agressifs et impitoyables de la Phalange. Les hommes et les femmes de la Sous-Section d'Assaut se méfient toujours des spécialistes de l'OpérationS et les considèrent comme des fourbes qui les poignarderaient dans le dos. La Phalange estime que lorsqu'elle entame des négociations, celles-ci doivent être menées selon ses propres termes, ce qui signifie naturellement aussi dans son propre style caractéristique et unique. Les Théoroi, les ambassadeurs de la Phalange, incarnent ce style particulier, et aucun d'entre eux n'est plus connu que Hélène de Troie, la plus célèbre de tous.



Hélène est une récréation du personnage mythologique dont elle porte le nom, et elle a été créée spécifiquement pour représenter la Phalange dans toute négociation. Cela en dit long sur la Sous-Section d'Assaut qu'elle ait choisi comme ambassadrice un personnage connu pour avoir déclenché l'une des guerres les plus longues et les plus sanglantes de l'Antiquité. Et Hélène de Troie est à la hauteur de sa réputation : sa beauté dépasse tout ce que l'on peut imaginer, mais elle est bien plus coriace que ce à quoi on pourrait s'attendre. En effet, pour être accepté et respecté parmi les guerriers endurcis de la Phalange, il faut posséder un esprit particulier et une volonté inébranlable. Le regard d'acier d'Hélène peut remettre à sa place n'importe quel officier vétéran de la Phalange, et la force de son caractère lui permet de traiter sur un pied d'égalité avec toute personne avec laquelle elle doit négocier, quel que soit son rang, son pouvoir ou l'influence de son interlocuteur. Hélène de Troie incarne le tempérament et l'éthique de la Phalange, car elle ne croit pas au pouvoir doux ou aux promesses vides. Elle connaît la tromperie, car c'est elle qui a provoqué la chute de sa ville, et elle a vu ses tours ravagées brûler dans le ciel sombre de la nuit. Une femme comme Hélène connaît de première main les périls de la guerre et les risques de se fier à la parole de son ennemi. Tout comme la Phalange dont elle fait partie, elle ne fait confiance qu'au pouvoir et à la force. Pour Hélène de Troie, une négociation n'est qu'une autre phase de leur plan d'attaque, un affrontement de volontés dans lequel elle est déterminée à ne jamais échouer, car c'est le genre d'attitude que l'on attend toujours de tout guerrier de la Phalange d'Acier.

HELEN OF TROY

INFINITY
CODE ONE

ALEPH



CORVUS  BELLI

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.

ACHILLES



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"Approche-toi, afin que tu puisses rencontrer ton destin plus tôt"

Achille dans l'Iliade, Livre XX .

Même une force d'attaque légère comme la Phalange d'Acier, habituée aux rigueurs du combat de première ligne, a parfois besoin d'un niveau de protection supplémentaire pour ses troupes.

L'équipement de protection personnelle de la série Hoplite d'Apex Syarikat est doté de plaques de nanocarbone intégrées et de nouveaux matériaux si révolutionnaires que leur brevet est classé Top Secret/degré alpha par l'armée. Il suffit de dire que notre armure Hoplite répond aux normes les plus élevées des corps d'assaut les plus exigeants que le monde n'ait jamais connus. Pour Apex Syarikat, lorsque le destin de la Sphère Humaine est en jeu, l'excellence n'est que la première étape.

Apex Syarikat - Aller de l'avant vers un avenir meilleur.

Achille, le plus grand fils guerrier de la Grèce antique. Immortalisé dans l'Illiade comme le héros de la Guerre de Troie. Fils de l'esprit des eaux, Thétis, et du roi des légendaires Myrmidons, Pélée. Éduqué par le sage et noble centaure Chiron sur les pentes du mont Pélion. Éternisé à travers l'histoire jusqu'à ce qu'il renaisse à l'heure où l'humanité en a besoin.

En concevant, lançant et réussissant le projet : Guerrier, ALEPH est devenu roi, reine et tuteur - ou père, mère et mentor - du plus grand héros qui n'ait jamais vécu. Une force de la nature. Un immortel qui renaît.

Créé à l'aide d'une technologie que même ALEPH considère comme expérimentale, le corps biosynthétique d'Achille est doté d'une musculature artificielle améliorée, d'articulations cybernétiques assistées par des micromoteurs, d'une structure squelettique en calcium laminé renforcée par du TitaniumSupra®, d'un système nerveux à double contrôle, accéléré et amélioré par des traitements expérimentaux, et d'une subtile protection blindée sous-cutanée. L'IA a tout donné à son premier fils préféré et, ce faisant, a donné à l'humanité son plus grand champion.

Issu des récits de la Grèce antique, Achille personnifie l'athlétisme et la beauté divine des héros de son époque. Commandant et tacticien émérite, beaucoup le considèrent comme une source d'inspiration et une merveille. Mais il y en a tout autant qui le considèrent comme arrogant et vaniteux. Quoi qu'il en soit, sa confiance est née de la certitude qu'Achille et ses Myrmidons ne peuvent pas, ne veulent pas, être vaincus. Avatar de la fureur et de la gloire du combat, la guerre est devenue son épouse, et il la convoite sans relâche.



"La situation, en bref, est la suivante. Je viens de détruire votre module de secours. Vous êtes piégé ici avec moi. Je suis Achille. Et tu es déjà mort."

-Achilles, Deuxième Conflit des Fantômes. Enregistrement non authentifié, origine probable : Propagande noire des Nomades.

Achille, translittération de Ἀχιλλεύς ou Achilleýs, était le plus grand héros grec, le plus fin de tous les guerriers. Fils de la Néréide, Thétis, et de Pélée, roi des Myrmidons de Phthie, en Thessalie, il fut formé par un Phénix et par le centaure Chiron. Il prit part au siège de Troie, dans lequel sa participation fut décisive, et fut immortalisé par Homère comme le personnage principal de l'Illiade.

Le projet expérimental " Guerrier " a été développé par ALEPH pour offrir aux grandes puissances un modèle d'organisme de combat biosynthétique capable d'offrir les caractéristiques d'un TAG dans un ensemble à taille humaine. Doté d'un immense budget et nécessitant plusieurs années de recherche, le projet " Guerrier " a donné naissance au prototype AR-1. Corps biosynthétique de Lhost, il contenait une musculature artificielle améliorée, des micro-moteurs cybernétiques dans toutes les articulations et un squelette solidement renforcé, deux fois plus dense que celui d'un humain, composé de calcium laminé et de TitaniumSupra®. Tout cela était contrôlé par un système nerveux à double commande, accéléré et amélioré par des logiciels expérimentaux, et protégé par une subtile protection blindée pour les zones vitales et non vitales. Un corps parfait et une superbe machine de combat sous forme humaine. Néanmoins, les tentatives pour y télécharger de véritables cubes de personnalité étaient infructueuses. Le cerveau humain était incapable de gérer toutes les informations fournies par le corps du Lhost AR-1. ALEPH a résolu le problème en créant une nouvelle personnalité artificielle, capable de contrôler le prototype. Pour donner une identité à l'AR-1, il fallait le plus grand guerrier de l'histoire. Et c'est Homère qui l'a fourni : Achille, le héros irascible.

Achille a été recréé tel qu'on l'imagine dans l'Illiade, à l'époque où il était le plus fort. Son apparence physique est séduisante et impressionnante : un corps fort, fortement charpenté et une musculature bien définie. Un seul regard sur Achille suffit à confirmer son statut de légende. Son regard est vif et incisif, d'un gris bleuté curieux et changeant. Un seul regard, avec des yeux qui n'acceptent aucune réponse, peut juger, déchirer et effrayer les hommes les plus courageux et les plus endurcis. Sa bouche rappelle les vieilles statues des rois assyriens : dure, elle indique une volonté implacable. À une époque où la beauté n'est qu'une question d'argent, Achille est la beauté incarnée, un corps fort et puissant équilibré dans une harmonie et une symétrie parfaite, le prototype de la perfection physique humaine.

C'est un excellent soldat, capable de calculer en un instant toutes les variables d'un combat et de prendre une décision avec une certitude absolue. Il surpasse tous les hommes par son courage, sa soif de gloire et son ardeur à réaliser les actions militaires les plus glorieuses. Cependant, il est aussi capable d'actes de violence précipités et d'une sauvagerie qui dépasse l'entendement. Ses capacités de raisonnement peuvent être éclipsées par son immense capacité de colère et sa soif de gloire. Il est un ennemi terrible et le plus grand de tous les guerriers, habile, fort, courageux et intelligent, mais à la fois humain et monstre. Toutes ses qualités ont un côté sombre et sinistre, un aspect implacable, un puits profond de fureur et de désespoir inattendus. La partie monstrueuse est pleine de rage, et quand elle éclate, la partie humaine disparaît, et il ne reste plus d'autre émotion qu'une colère chauffée à blanc.

Achille a hérité des qualités légendaires de commandement et d'autorité de son original, et une partie de sa force vient de sa capacité à reconforter et à inspirer ses hommes. Il suffit d'un seul ordre pour que dix mille hommes le suivent au combat sans broncher. Bien qu'il soit un génie tactique, Achille méprise toutes les forces ennemies de la même manière, convaincu que lui et ses Myrmidons sont supérieurs à tout ennemi en termes de compétences et de discipline. Les autres officiers le détestent souvent pour son arrogance, son entêtement et son incapacité totale à accepter une autre façon de penser que "la force triomphe de tout". Néanmoins, ses hommes le vénèrent comme un dieu cruel et terrifiant, le considérant comme immortel et indestructible.

ALEPH n'a prêté Achille à aucune puissance de la Sphère, l'utilisant comme sa propre machine à tuer. Défini comme un "individu de destruction massive", Achille est le monstre en laisse d'ALEPH. Champion de l'IA, il apparaît là où il le faut, de manière brutale et péremptoire. Portant la bannière de l'humanité dans la guerre contre l'Intelligence Évoluée, Achille a également tué dans les Conflits Commerciaux et anéanti des ennemis dans les Guerres du Paradis, tout en entreprenant un nombre inconnu d'opérations secrètes. Depuis sa création il y a plus de dix ans, il erre de guerre en guerre, exécutant les ordres secrets d'ALEPH : Achille ne peut plus vivre sans se battre. Autour des feux de camp, on dit, à voix basse, qu'il se nourrit de la guerre et qu'il couche avec elle, car elle est la seule capable de le satisfaire...

"Chante, Déesse, la rage du fils de Pélée..."

**Achille, la rage maudite qui a apporté de grandes souffrances aux Achéens."
-Les premières lignes de l'Iliade**

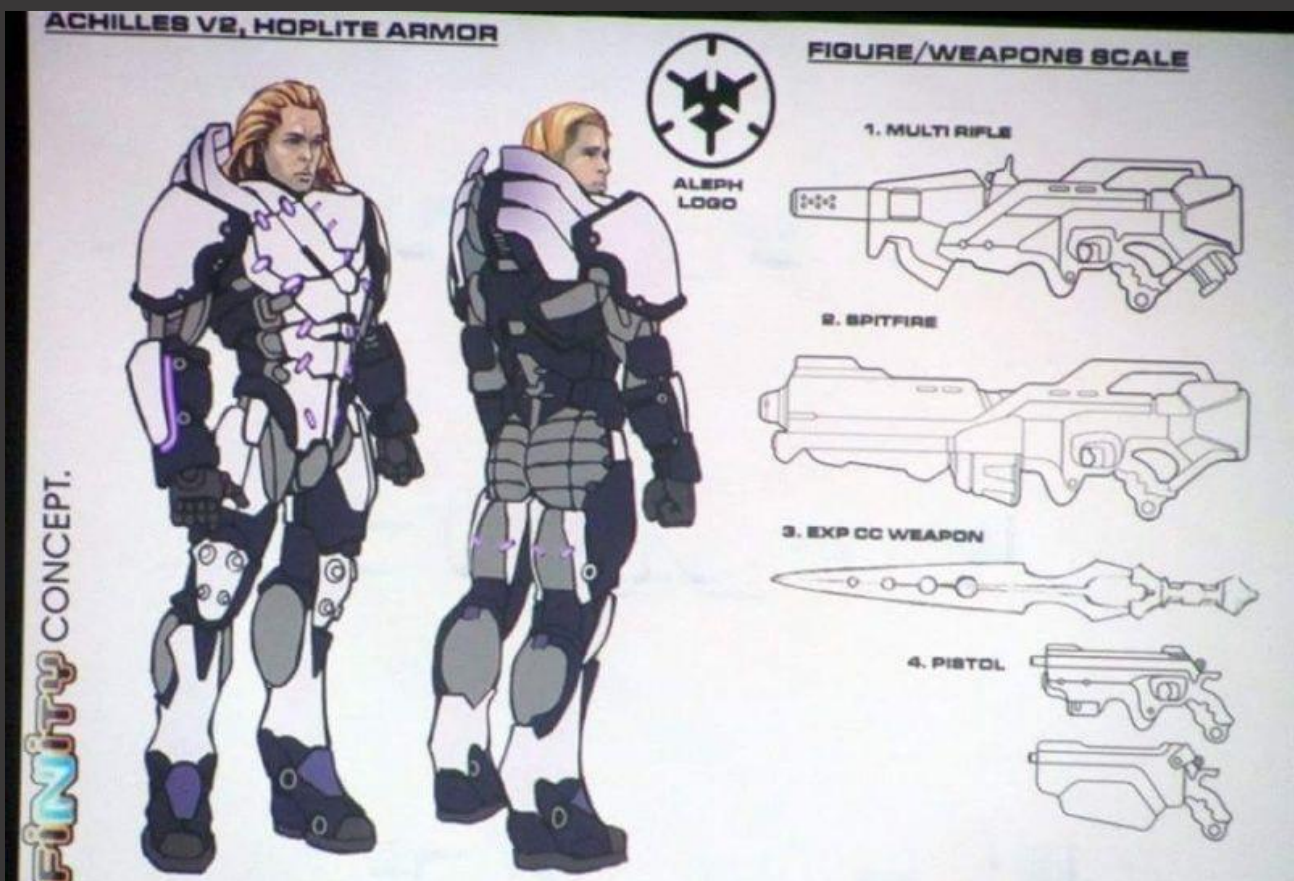
Peut-être le plus grand guerrier de l'Antiquité, qu'aurait pu accomplir Achille sans une faiblesse dans son talon ? ALEPH avait l'intention de le découvrir. Peut-être la recreation la plus avancée, et certainement la plus coûteuse à produire, Achille est une œuvre étonnante. Inspirant le courage à ses alliés et l'effroi à ses ennemis, le Titan blond est le leader de la Phalange d'Acier, et tout à fait l'héritier de son homonyme.

Résultat du projet : Guerrier, le Lhost AR-1 combine la puissance et la durabilité d'un TAG dans un ensemble de taille humaine, avec une dextérité inégalée et une suite sensorielle à la pointe du progrès. Les prototypes AR-1 étaient si exigeants que non seulement aucun humain ne pouvait les habiter, mais de nombreux Aspects n'étaient pas à la hauteur de la tâche. Entrez Achille. Première entité à être classée comme personne de destruction massive (PMD) par l'O-12, le Titan blond possède un sens inégalé du champ de bataille et le déploie avec un succès inégalé.

Il est sans aucun doute un héros. Il est aussi, de l'avis général, un monstre.

Tout comme le héros de l'Antiquité, il est fort, audacieux et intelligent. Il a aussi une rage sans limite, et une soif de sang implacable. Bien qu'il y ait toujours une certaine noirceur dans sa personnalité, lorsqu'Achille se perd dans la colère, il ne reste plus grand-chose d'autre. Arrogant, têtu et d'une violence implacable, la capacité d'Achille à conserver son génie tactique dans un accès de rage vengeresse fait de lui un commandant incroyable, voire impossible. Ceux qui ont servi sous ses ordres ont comparé leur mission à celle d'un dieu courroucé, dangereuse et exigeante, mais ils ne choisiraient pas une autre vie.

Le plus important d'entre eux est Patroclus, son compagnon de tous les instants, et l'un des seuls êtres vivants à connaître véritablement le côté plus doux du Titan Blond. Malgré cela, ALEPH a consacré d'énormes ressources pour doter les Homérides de compagnons capables de faire contrepoids au tempérament tempétueux d'Achille. Du projet : Amazon, Penthesilea, au guerrier vétéran Aspect "Old Man" Phoenix, les réponses à la rage d'Achille ne manquent jamais. Et du point de vue d'ALEPH, elles valent toutes la peine dans les moments où l'espoir semble perdu jusqu'à ce qu'Achille émerge de la fumée, murmure "pas aujourd'hui" et déchaîne furieusement l'enfer sur ses ennemis, arrachant la victoire des mâchoires de la défaite.



DRAKIOS & SCYLLA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



DRAKIOS, PHALANGE D'ACIER

Drakios ou Dracius (grec ancien : Δράκιος). Pendant la Guerre de Troie, il était l'un des quatre commandants des Epéens, originaires de la ville d'Elis. Drakios est mentionné dans le 13e livre de l'Illiade, menant courageusement ses hommes contre l'attaque troyenne menée par Hector, qui a submergé les défenses des Achéens et menacé leurs bateaux.

Notes de Thamyris, l'Aoidos du service d'information de la S.S.S. : "Il n'y a pas d'Homéride capable de parler plus fort, ni de manger autant, que Drakios. La vantardise et un appétit insatiable pour la nourriture et les femmes sont la marque de fabrique du plus flamboyant des Homérides. Sans faute, vous saurez toujours où trouver Drakios : au combat, il sera là où se déroule l'action, mais exactement là où tout le monde peut la voir ; et à la taverne, il sera sur une table en train de se vanter devant tous les assistants, ou derrière la jupe de la première fille qui passera dans son champ de vision, même si c'est avec sa collègue Scylla que nous savons tous que rien ne se passera jamais."

Juste avant de sortir du Centre Elysium où Drakios a reçu une formation de terrain, son sergent instructeur lui a craché : " L'une de ces trois choses lui sera arrivée dans le mois qui suit : une mort héroïque aux mains de l'ennemi, une mort ignominieuse en punition de son insubordination, ou une mort ridicule par indigestion. " La vérité est que le sergent n'était pas loin puisque dans le mois Drakios serait proche de la mort de chacune de ces trois manières.

Cependant, il réussit à survivre à son triple destin, ou du moins à le retarder, pour rejoindre ce groupe de héros inadaptés que sont les Homérides. Drakios réussira son entrée dans l'équipe grâce à son caractère et ses prouesses, tant sur le champ de bataille qu'à la table. On raconte qu'Achille l'a remarqué pour la première fois lors d'un banquet organisé par les forces de la Phalange d'Acier après une bataille. Impressionné par sa voracité, le titan blond s'enquit de l'individu qui ne semblait pas pouvoir se taire malgré la quantité de nourriture dans sa bouche. Plus tard sur le champ de bataille, Drakios scellera son entrée dans les Homérides par le sang et surtout le feu, la marque personnelle du dragon de la Phalange d'Acier.



SCYLLA, PHALANGE D'ACIER NCO

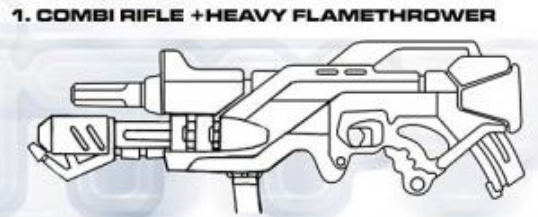
Scylla (grec classique : Σκύλλα, Skylla). Divers mythes grecs diffèrent dans le récit des origines de Scylla, mais à la base, ils font référence à une belle naïade qui, à cause d'une malédiction, s'est transformée en monstre marin. Selon la tradition, Scylla vivait dans l'une des marges du détroit de Messine, qui sépare l'Italie de la Sicile, tandis que de l'autre côté se trouvait Charybde, un autre monstre marin ; par conséquent, il était impossible de traverser le détroit sans avoir affaire à l'un ou l'autre. Cependant, l'écrivain Ovide raconte également l'histoire d'une princesse nommée Scylla, fille de Niso, roi de Mégare.

Notes de Thamyris, l'Aïdos du service d'information de la S.S.S. : "Scylla est une beauté et elle sait bien s'en servir pour vous manipuler. Faites attention ou elle se jouera de vous selon ses caprices et vous finirez par n'être plus qu'une marionnette entre ses mains. Si vous lui demandez son nom, elle vous répondra qu'il s'agit d'une princesse de l'Antiquité. Peu importe, elle porte le nom de cette beauté qui a été transformée en monstre marin. Ou pensez-vous que c'est une coïncidence que son Devabot s'appelle Charybde ? Si l'un ne vous attrape pas, vous tomberez dans les griffes de l'autre. Dans tous les cas, vous êtes fini."

Scylla a la carrure fine et fibreuse d'une danseuse et la réputation mortelle d'un cobra. Personne n'ose la dénigrer car non seulement elle est une véritable guerrière de la Phalange d'Acier, mais elle est aussi l'un des meilleurs pirates tactiques des Argyraspides, l'unité Double-A de la Sous-Section d'Assaut, ce qui en fait une menace double.

DRAKIOS, STEEL PHALANX'S NCO

FIGURE/WEAPONS SCALE



2. PISTOL



3. CC WEAPON

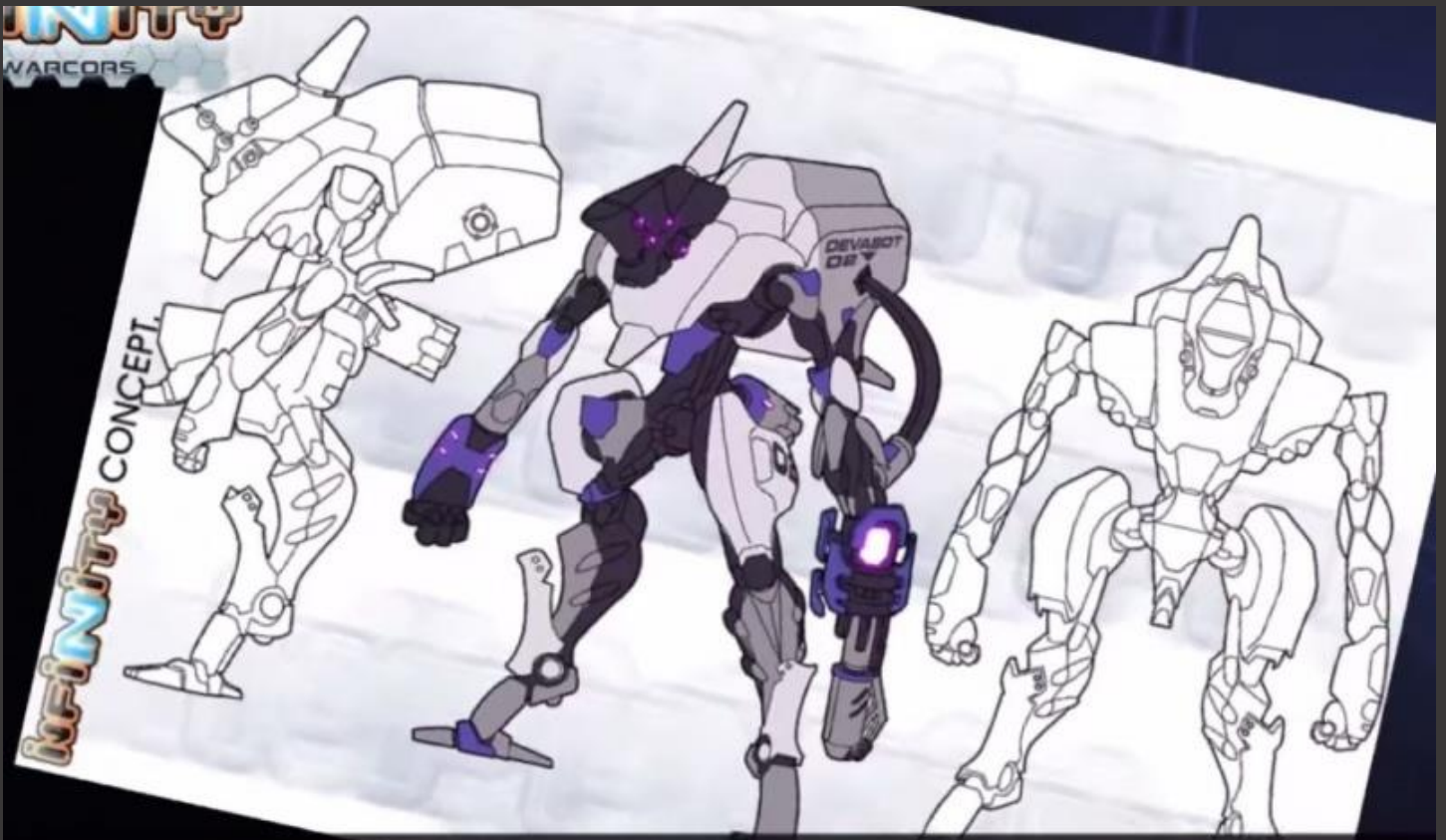


4. BAG



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.



DRAKIOS, SCYLLA & 2 DEVABOTS, NEW ALEPH'S BOX

SCYLLA, STEEL PHALANX'S NCO

FIGURE/WEAPONS SCALE



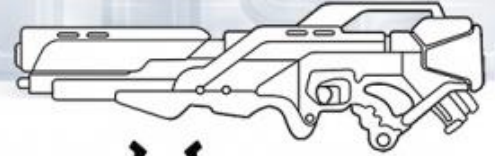
2. PISTOL



3. CC WEAPON



1. BOARDING SHOTGUN



4. TATTOOS



*Spiritus in
Libertatem*

INFINITY CONCEPT.

PENTHESILEA AMAZON BIKER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Roulez comme si vous l'aviez volé !

Attribué à Penthésilée lors de l'opération secrète "Virago". Kazdhan, chaîne de Tien Shan, région de Gabqar, Bourak.

Penthésilée (Πενθεσίλεια, Penthésilée en grec classique). Dans la mythologie grecque, elle était une reine des Amazones, fille d'Arès et de la reine des Amazones Otrera. Maudite par Aphrodite pour être violemment désirée par tout homme, elle couvrait son corps d'une armure et était réputée pour son courage et son audace. Pendant la guerre de Troie, elle fut appelée à combattre les Achéens et seul Achille fut capable de la vaincre. Mais même Achille ne put éviter la malédiction d'Aphrodite et il viola son cadavre après avoir arraché son armure.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la S.S.S : "Penthésilée la parfumée, son corps sent le jasmin et la fleur d'oranger. Penthésilée, la belle, avec un air de prédateur dans ses beaux traits. Penthésilée, la délicieuse, Aphrodite lui a donné des yeux de félin et les a gravés de feu. Quand tu la verras bouger, tu comprendras pourquoi elle est capable d'enflammer de désir le plus froid des cœurs, et quand tu la verras se battre, tu comprendras pourquoi tant de gens sont morts de ses mains. Penthésilée... aaah... Miss Univers avec une épée et un regard sauvage. Mais peu importe à quel point tu la désires, ne lui cherche pas d'ennuis..."



Le projet "Amazone" a été conçu comme une protection tactique pour Achille afin de compléter la tâche de Patrocle. Les examens effectués par ALEPH sur les enregistrements de terrain de l'action tactique d'Achille étaient inquiétants en termes de chances de survie. L'attitude trop confiante d'Achille et son mépris systématique de tout ennemi tendaient à le placer inévitablement en danger constant, surtout lorsque la logique militaire suggérait le contraire.

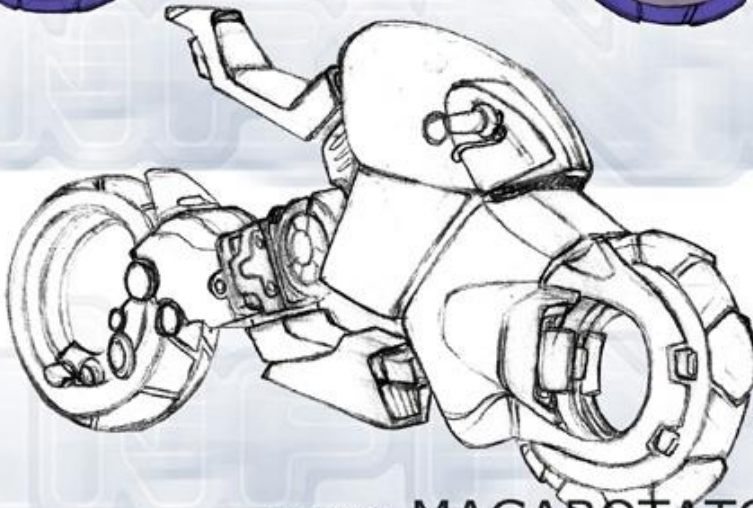
La perte continue de corps prototypes AR-1, le modèle d'Achille, n'est pas souhaitable pour ALEPH. En partie, à cause du coût élevé de chacun de ces prototypes mais, surtout pour la perte inévitable de temps et d'argent avec le téléchargement et l'adaptation de sa conscience à un nouveau corps... sans parler du transport de retour vers le théâtre des opérations. C'est pourquoi ALEPH a décidé d'activer un plan préventif en deux phases. La première phase était le projet : " Acolyte " - Patroclus comme soutien immédiat d'Achille au combat, quelqu'un capable de suivre le rythme du colosse blond. Et la deuxième phase était le projet : "Amazone" - un niveau de contingence pour assurer la survie du héros Myrmidon.

Le projet : "Amazon" est une recreation partielle, développée dans l'urgence par ALEPH en renfort de Patroclus dans sa mission d'escorte d'un Achille déchaîné qui atteint un état incontrôlable. Le profil opérationnel de cette nouvelle pseudo-recreation devait être celui d'un agent capable d'entrer et de sortir des endroits les plus chauds du combat et de compléter Patroclus ou de le remplacer au cas où il tomberait.

Mais l'aspect principal du projet : "Amazone" était qu'elle ait, comme Patroclus, un lien spécial avec Achille, de sorte qu'elle risquerait tout pour sa sécurité. La recreation de la reine des Amazones a été dotée d'un style de combat et d'une capacité de mouvement supérieurs qui lui permettent d'atteindre rapidement le côté d'Achille dans la bataille et de le sortir immédiatement si nécessaire. Penthésilée semble également avoir le don d'Aphrodite, capable de rendre fous ceux qui l'entourent grâce à son corps extrêmement beau et son visage ravissant. C'est un être si adorable qui, d'un simple battement de cils, peut subjugué et dominer n'importe quel homme, en particulier Achille. Au combat, elle se déplace avec une élégance qui ne laisse jamais transparaître ses intentions meurtrières. C'est pourquoi le plus grand danger qu'elle représente est que son apparence fascinante vous fasse oublier qu'elle est une guerrière mythique et sans pitié, capable d'affronter et de gagner contre les plus grands combattants de la Sphère Humaine.

PENTESILEA, AMAZONIAN WARRIORESS

infinity CONCEPT.



www.MAGABOTATO.de



COPYRIGHT 2012 CORVUS BELLI S.L.L.

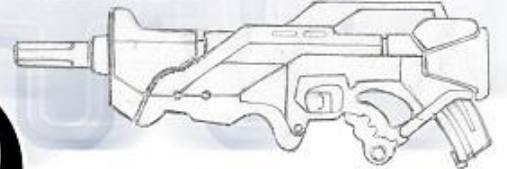
PENTESILEA AMAZON BIKER SPECIAL EDITION

infinity CONCEPT.



FIGURE/WEAPONS SCALE

1. COMBI RIFLE



3. CC MONOFILAMENT WEAPON



4. PISTOL



COPYRIGHT 2012 CORVUS BELLI S.L.L.

ACMON, DACTYLS SERGEANT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Acmon (Ακμων en grec ancien). Associé à l'enclume, il était dans la mythologie grecque l'un des trois Dactyles phrygiens du mont Ida qui servaient la Grande Mère et qui découvrirent l'art de forger l'acier avec le feu. Dans l'Énéide de Virgile, Acmon, fils de Clitius, était l'un des Énéides, compagnons d'Énée lors de son voyage en Italie après la chute de Troie.

Notes de Thamyris l'Aïdos au service d'information de la SSS : " Acmon est un véritable artiste des explosifs et des démolitions, un maître incontesté, doué d'un talent particulier. Et comme tous les grands artistes, il est également doté d'excentricités. Dans son cas, il en a plusieurs. Vous savez, tout ce qui l'entoure doit être à sa place, son matériel comme le vôtre, et il n'hésitera pas à le déplacer pour vous sans autorisation préalable. Il vérifie toujours deux fois tout ce qu'il fait. Il se lave constamment les mains, mais ne porte jamais de gants ; ses doigts doivent toujours toucher à tout pour ne pas perdre leur sensibilité. La vérité est que vous devez faire preuve de beaucoup de patience avec lui. Mais il n'est pas si étrange si l'on y réfléchit bien : ce type travaille avec des explosifs extrêmement puissants où la moindre erreur le ferait voler en éclats. Si je devais faire ce qu'il fait, je serais aussi obsédé par tout... enfin, c'est juste idiot. Je ne ferais jamais quelque chose d'aussi dangereux que ce qu'il fait."



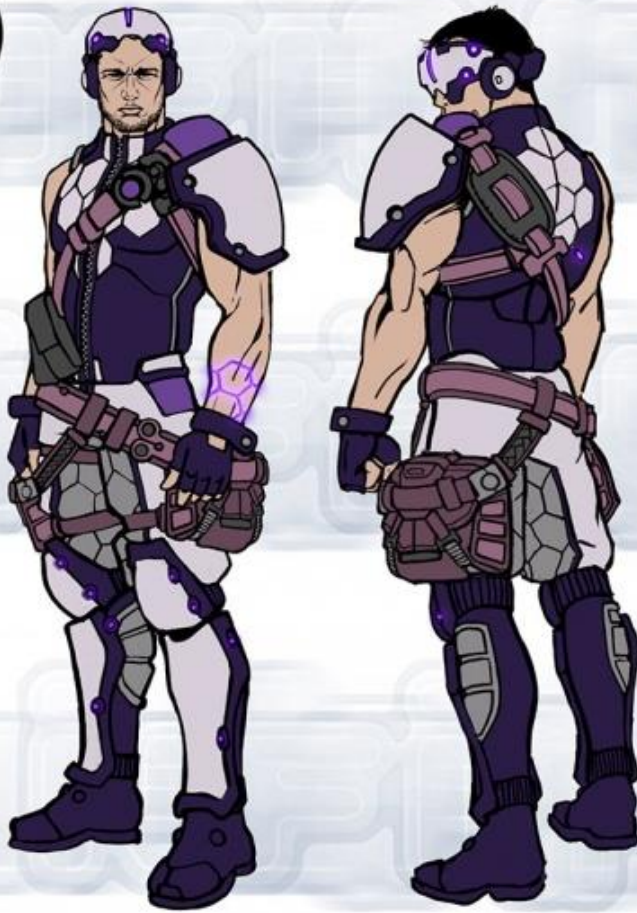
Acmon est actuellement l'ingénieur de combat des Homérides. Et en tant qu'ingénieur, il est parfaitement capable de réparer tout ce qu'il veut. Mais les héros de la Phalange l'aiment davantage pour ses talents de démolition, domaine dans lequel il est un véritable maître. Malheureusement, un tel talent implique aussi un certain déséquilibre, qui se manifeste dans son cas par un trouble obsessionnel compulsif. Ses frères homérides subissent et respectent cependant ses manies, car il est tellement bon dans ce qu'il fait. Mais malheur à ceux qui ne le font pas, car ils découvriront rapidement qu'Acmon prend ses obsessions très au sérieux. C'est ce qui est arrivé au fusilier Angus qui, lors d'une mission commune, ne voulait pas céder sa place sur la rampe de lancement au profit d'Acmon, la troisième en partant de la gauche. Jusqu'à ce qu'il se retrouve avec une charge creuse active collée à sa poitrine !

ACMON, SERGEANT OF DACTYLS

FIGURE/WEAPONS SCALE



ALEPH
LOGO



infinity CONCEPT.

1. PANZERFAUST



2. 2 BREAKER PISTOLS



3. KNIFE



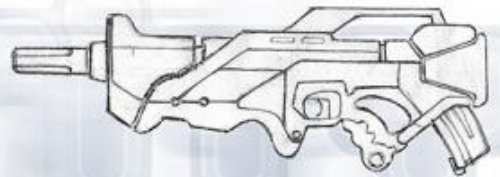
4. D-CHARGES



5. NIMBUS GRENADES



6. COMBI RIFLE



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLU S.L.L.

HAUT FONCTIONNAIRE D'ALEPH



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Hauts Fonctionnaires d'ALEPH ont un large éventail de responsabilités en tant que liaisons et collaborateurs avec les échelons supérieurs de la hiérarchie humaine, tous au service de l'IA et de l'Humanité. En fonction de sa commission spécifique, un Haut Fonctionnaire peut être chargé par ALEPH d'assurer la liaison avec une agence gouvernementale, d'occuper un poste de conseiller au sein d'une ONG, ou de représenter l'IA à l'Öberhaus ou dans l'une des différentes institutions O-12, parmi une myriade de fonctions possibles.

Les Hauts Fonctionnaires sont généralement cantonnés à des rôles purement consultatifs, mais il peut leur être demandé d'assumer des fonctions de gestion ou de coordination, en particulier lorsque la tâche à accomplir nécessite de grandes capacités de traitement des données. Quelle que soit leur position, tous les Hauts Fonctionnaires partagent la même directive : travailler pour ALEPH et pour le progrès et le bien-être de la Sphère Humaine.

DACTYLS, CORPS DE SOUTIEN DE LA PHALANGE D'ACIER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Le corps de soutien de la sous-section d'assaut de la SSS est entièrement composé de spécialistes, à la fois ingénieurs de combat et médecins de terrain. La Phalange d'Acier a été conçue comme une force purement offensive, mais la stagnation du conflit de Paradiso a dispersé les Sophotectes, toujours rares, obligeant ainsi la SSS à créer une nouvelle unité de soutien capable de suivre le reste de ses troupes héroïques.

Dans la mythologie grecque, les êtres surnaturels appelés Dactyles (en grec ancien "doigts") étaient des forgerons et des guérisseurs magiques qui ont découvert le fer et le travail des métaux. Leurs homologues de la Phalange sont tous des maîtres démolisseurs. Les explosifs sont leur point fort et très peu de troupes de la Sphère peuvent se vanter de leur niveau de maîtrise des charges creuses et des électrochocs.



Ils ont fait sauter des ponts et des installations et miné des routes sur tous les fronts de Paradiso. Ils peuvent réparer du matériel et soigner leurs frères d'armes tombés au combat, mais leur capacité à remplir leur objectif sous le feu de l'ennemi n'est pas ce qui fait d'eux un atout précieux pour la SSS. Les Dactyles brillent par la finesse dont ils font preuve dans l'exercice de leur métier, qu'il s'agisse d'une intervention chirurgicale d'urgence au milieu du champ de bataille ou d'une démolition contrôlée. Leurs doigts agiles ne font que les mouvements les plus précis et toute leur attention est portée sur le résultat souhaité, qu'il s'agisse d'un sauvetage in extremis des griffes de la mort ou d'une explosion destinée à faire s'effondrer tout un bâtiment.

DACTYLS

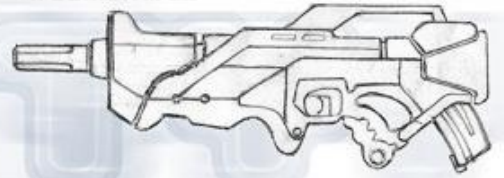


**ALEPH
LOGO**



FIGURE/WEAPONS SCALE

1. COMBI RIFLE



2. BREAKER PISTOL



3. PISTOL



5. KNIFE



5. D-CHARGES



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLII S.L.L.

DACTYLS

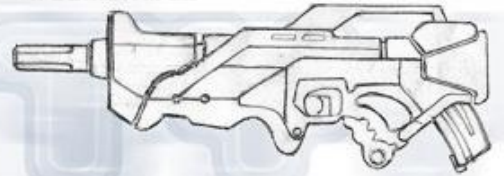


**ALEPH
LOGO**

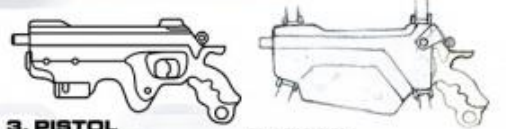


FIGURE/WEAPONS SCALE

1. COMBI RIFLE



2. BREAKER PISTOL



3. PISTOL



5. KNIFE



5. D-CHARGES



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLII S.L.L.

TEUCER, ADJUDANT AGÊMA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



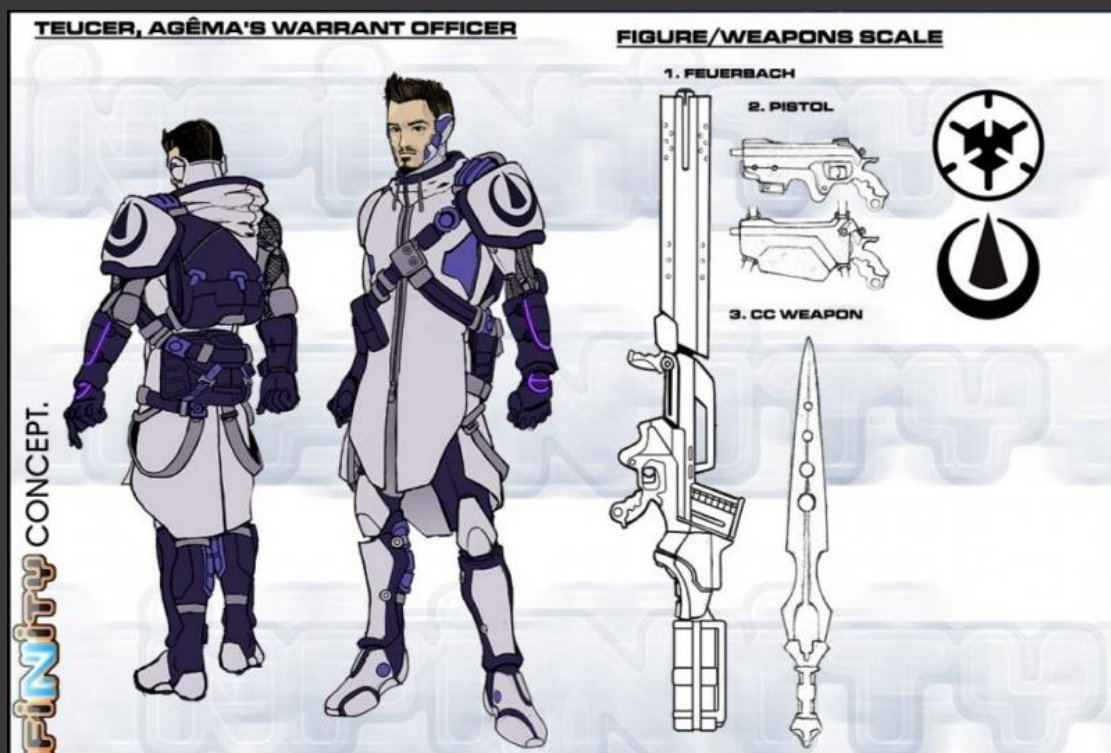
Teucer (grec ancien : Τεῦκρος, Teukros). Dans la mythologie grecque, un archer de renom. Il a combattu aux côtés d'Ajax pendant la Guerre de Troie, où il a acquis une grande renommée en tant que tireur d'élite en lâchant ses flèches de derrière le bouclier surdimensionné de son demi-frère. Teucer fut l'un des Achéens qui se cachèrent à l'intérieur du Cheval de Troie.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la SSS : "Teucer est l'incorrigible bouffon de l'équipe. Aucun d'entre nous n'est à l'abri de son esprit acéré, mais ses blagues et ses jeux de mots sont invariablement accueillis avec une joie générale. Mais la raison pour laquelle il est un membre très apprécié des Homérides est le simple facteur "cool" de pouvoir s'opposer à nos ennemis et dire des choses comme : Le meilleur tireur d'élite du monde est de notre côté, et chacune de ses micro-roquettes porte l'un de vos noms. Alors vous savez comment ça se passe : abandonnez maintenant, ou mourez. Vous devriez voir les visages qu'ils font. C'est assez impressionnant."

Teucer est toujours optimiste, il sait faire ressortir le bon côté de chaque situation d'une manière qui vous fera sourire. Il est l'un des plus jeunes Homérides et trouve tout drôle, y compris le surnom que lui ont donné ses compagnons d'armes, "Teucer", après avoir été fabriqué sous le nom de code Themistodres-09G. Reconnaisant que son prénom est un peu long, il adopte son surnom et s'impose à Ajax, son demi-frère putatif, comme une sorte d'acolyte. Ajax acquiesce et devient la cible principale des railleries acérées de Teucer. "Grosse tête", "orang-outan" et "rustre" sont quelques-unes des appellations les plus bénignes que Teucer a choisies pour son compatriote éléphantin, qui le traite à son tour de "mauviette", de "petit Apollon" et de bien d'autres épithètes qu'il vaut mieux ne pas transcrire de peur de heurter certaines sensibilités. Mais en dépit de leurs échanges souvent vifs, ils sont de fidèles amis et donneraient volontiers leur vie pour sauver l'autre. C'est le courage de Teucer et son adresse exceptionnelle au tir qui lui ont valu sa place parmi les Homérides.



Au combat, Teucer n'hésite jamais. Il ne réfléchit jamais à deux fois, il choisit la menace la plus pressante et tire pour tuer. Comme le reste des homérides, il proclamera qu'il défend la Sphère contre la menace extraterrestre, mais en réalité, il est là pour le frisson. Il n'y a rien de tel que de se mettre dans la ligne de mire, dans une confrontation directe avec les meilleurs tireurs d'élite que l'ennemi a à offrir. Rien de tel que l'euphorie de les surpasser tous : un tir plus rapide, un meilleur tir. Teucer est un duelliste dans l'âme, qu'il porte un pistolet prototype ou une pièce d'artillerie.



AJAX



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Ajax (Αἴας en grec classique) également connu sous le nom d'Ajax le Grand ou Ajax Télamonien, était un héros légendaire de la mythologie grecque. Roi-guerrier de Salamine et fils de Télamon, il prit part à la guerre de Troie et fut décrit par Homère dans l'Iliade comme le plus grand de tous les Achéens, seulement dépassé en force et en dextérité par son cousin Achille. Courageux et têtu, il fut l'un des principaux capitaines grecs lors du siège de Troie, bien qu'il ne soit pas aussi capable qu'Achille ou Ulysse. Ajax, pilier de l'armée achéenne, se distingue en étant le seul héros de l'Iliade à n'avoir jamais reçu l'aide d'aucun dieu.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information du S.S.S : "Ajax est le mur impénétrable de la Sous-Section d'Assaut. Il n'est peut-être pas leur officier le plus brillant, mais il est certainement le plus coriace. Une montagne, un véritable colosse au combat".

Contrairement à ce que l'on croit généralement, Ajax le Grand, l'un des meilleurs héros des Myrmidons de la Sous-section d'Assaut, n'est pas une récréation faite par ALEPH. Né sous le nom de Glaboros DG-056, ce myrmidon à l'histoire singulière gagnera le surnom d'Ajax le Grand au combat, à la sueur et au sang. Principalement du sang, et la plupart appartenant à ses ennemis.

Glaboros DG-056 a été le premier succès du projet : "Précurseur", même s'il ne s'agissait que d'un succès partiel. "Précurseur" était le nom de la première phase du projet expérimental : "Guerrier" qui aboutirait au prototype AR-1, le fabuleux Lhost dans lequel Achille serait finalement téléchargé.

La route vers AR-1 a été très, très longue, avec des dizaines de Lhost expérimentaux développés dans la recherche du T.A.G. humanoïde parfait. La liste des obstacles dans le processus de développement était interminable. La puissance des micro-moteurs de l'articulation devait s'équilibrer avec la résilience structurelle des os renforcés, le poids de l'armure et aussi les systèmes supplémentaires. Mais le matériel n'est rien de plus que des mécanismes... la subtilité, l'art, réside dans le logiciel, dans le bioware et dans le wetware. Et c'est là que l'échec s'est produit. La multiplicité des liens neuronaux nécessaires pour traiter les informations fournies par le corps avancé du Glaboros DG-056', a provoqué une surcharge sensorielle qui a rompu l'équilibre délicat de son wetware. Le résultat était que le Glaboros avait un corps superbe et colossal, un Lhost fort et résilient, mais avec un cerveau biosynthétique incapable d'atteindre son plein potentiel. Dans ce corps, Glaboros DG-056 serait un guerrier exceptionnel, mais jamais le génie tactique dont ALEPH avait besoin. Il était évident que l'IA devrait mettre Glaboros de côté et développer un Aspect très spécial pour poursuivre le projet "Guerrier".

Néanmoins, l'investissement dans Glaboros DG-056 et son corps ne pouvait pas être gaspillé. Après tout, ce bon vieux Glaboros était une réussite totale sur le plan physique. Il a passé une batterie de tests et les connaissances acquises seront précieuses pour le futur Achille.

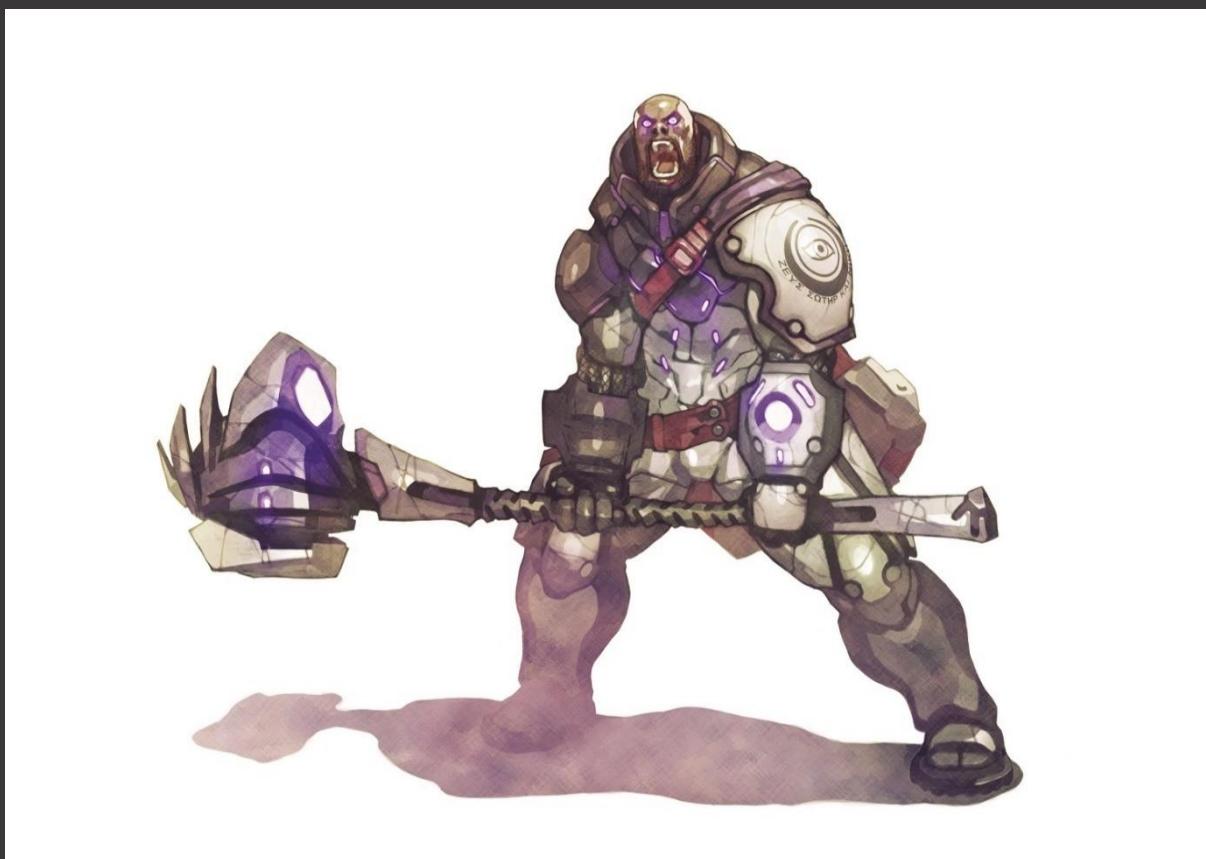
Après la phase de test, Glaboros DG-056 a été rapidement envoyé sur le théâtre d'opérations de Paradiso, où sa légende a commencé à se forger. Sa taille imposante, sa force colossale, son audace et son ardeur face à l'ennemi en firent un bélier humain que tous les Myrmidons suivaient sans broncher. C'est au milieu du fracas de la bataille que Glaboros est devenu un chef, et que les Myrmidons, immergés dans la culture grecque, lui ont donné le nom d'Ajax le Grand.

Depuis lors, le nom de Glaboros DG-056 n'apparaît plus dans les rapports officiels, et Ajax est le nom que les Myrmidons acclament lorsqu'ils chargent l'ennemi. Ajax est devenu un guerrier aussi précieux qu'inattendu, aussi ALEPH a-t-il veillé à ce qu'il y ait toujours un corps de "Précurseur" prêt pour lui. Même l'arrivée d'Achille, avec son charisme et son leadership inné, n'a pas éclipsé Ajax, toujours capable de se distinguer par lui-même dans le chaos du combat. Et chaque fois que la Sous-section d'Assaut n'a pas besoin de subtilités tactiques et exige la violence et la brutalité appliquées en première ligne, Ajax le Grand est la bête choisie pour commander la marée d'acier de ses Myrmidons.



Il n'y a peut-être pas de meilleur exemple de proto-récréation récupérée que celui d'Ajax, le colosse vivant de la Phalange d'acier. N'étant pas sans rappeler son homologue bûcheron et brutal qui a servi de support comique dans Myrmidon Wars : La Série Animée, Ajax le Grand est une terreur lorsqu'il se déchaîne au combat, même s'il n'est pas le plus brillant des soldats d'ALEPH. Et si beaucoup pensent qu'il s'agit d'une reconstitution du mythique roi guerrier de Salamine, il ne s'agit pas, à proprement parler, d'une reconstitution. Ses véritables origines se trouvent dans le Projet : Précurseur, la première étape du Projet Expérimental : Guerrier, qui allait finalement donner naissance à Achille.

Créé sous le nom de Glaboros[1] DG-056, il a eu la particularité d'être le premier succès du Projet : Précurseur, bien qu'il s'agisse d'un succès partiel. Les Lhosts du Précurseur ont été construits selon un standard incroyablement exigeant, avec une taille, une vitesse, une durabilité et une puissance rivalisant avec n'importe quel TAG. Le problème, cependant, réside dans la multiplicité des liens neuronaux nécessaires pour habiter véritablement le modèle. Se glisser dans les Lhosts les plus avancés et non testés d'ALEPH est toujours une proposition risquée, et les modèles du Précurseur ont imposé une tension sans précédent à leurs habitants. Avec une expérience sensorielle plus proche de celle d'un cuirassé que de celle d'un corps humain, la surcharge sensorielle et l'arrêt mental étaient la norme, rendant le Lhost impropre à l'habitation, jusqu'à ce que Glaboros DG-056 subisse une ectogenèse. Le matériel informatique de Glaboros a été mis à rude épreuve, mais plutôt que de se briser, son esprit s'est aplati et dispersé, imposant des limites artificielles à sa propre vitesse de traitement afin de réguler les stimuli entrants. Le résultat était un esprit stable mais simple. Un guerrier phénoménalement capable et résistant, mais qui ne pourra jamais être le génie tactique que le Projet : Guerrier devait fournir. Finalement, Glaboros DG-056 n'était qu'une étape de plus dans ce processus.



Cependant, ce n'est pas la fin de l'histoire. Après avoir fourni des données d'essai inestimables qui ont finalement conduit au succès du programme, Glaboros a été jugé trop coûteux pour être utilement démonté. Plutôt que de considérer l'unité comme un coût irrécupérable, l'Aspect parfaitement fonctionnel a été envoyé sur les lignes de front de Paradiso pour aider les opérations de la SSS. Et c'est là que la légende d'Ajax est née.

Un titan humain, Glaboros était un bélier humanoïde, dont la férocité et le courage inspiraient les Myrmidons aux côtés desquels il combattait. Imprégnés de mythologie grecque, les Myrmidons ne tardèrent pas à le baptiser "Ajax le Grand", un surnom qu'il porte avec fierté depuis lors[2].



ANDROMEDA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

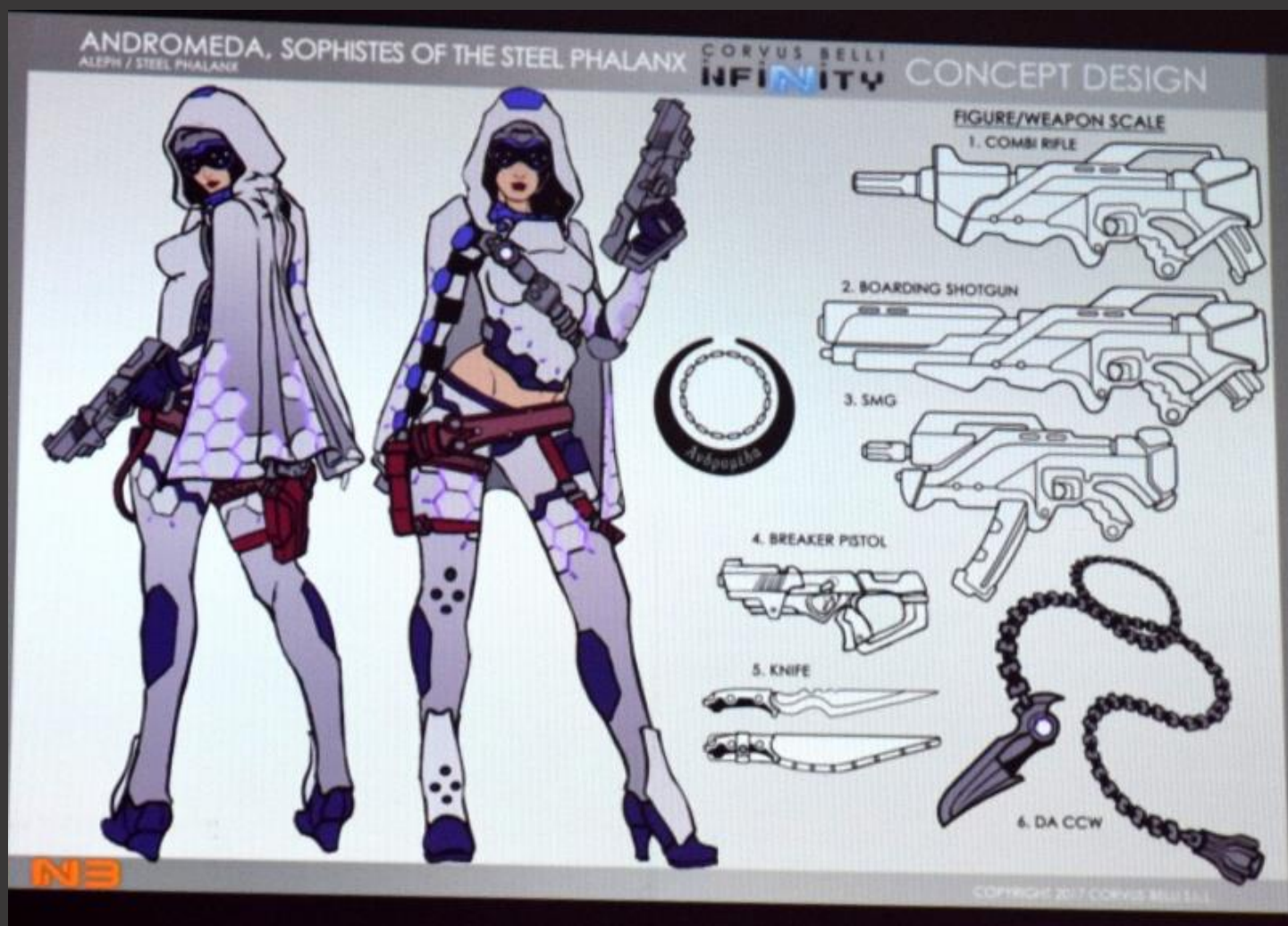


Andromède (en grec classique : Ἀνδρομέδα / Androméda, qui signifie " celle qui gouverne les hommes ") était, dans la mythologie grecque, une princesse éthiopienne, fille du roi Céphée. Devenue victime de l'orgueil démesuré de sa mère, la reine Cassiopée, Andromède serait enchaîné nue à un rocher en sacrifice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

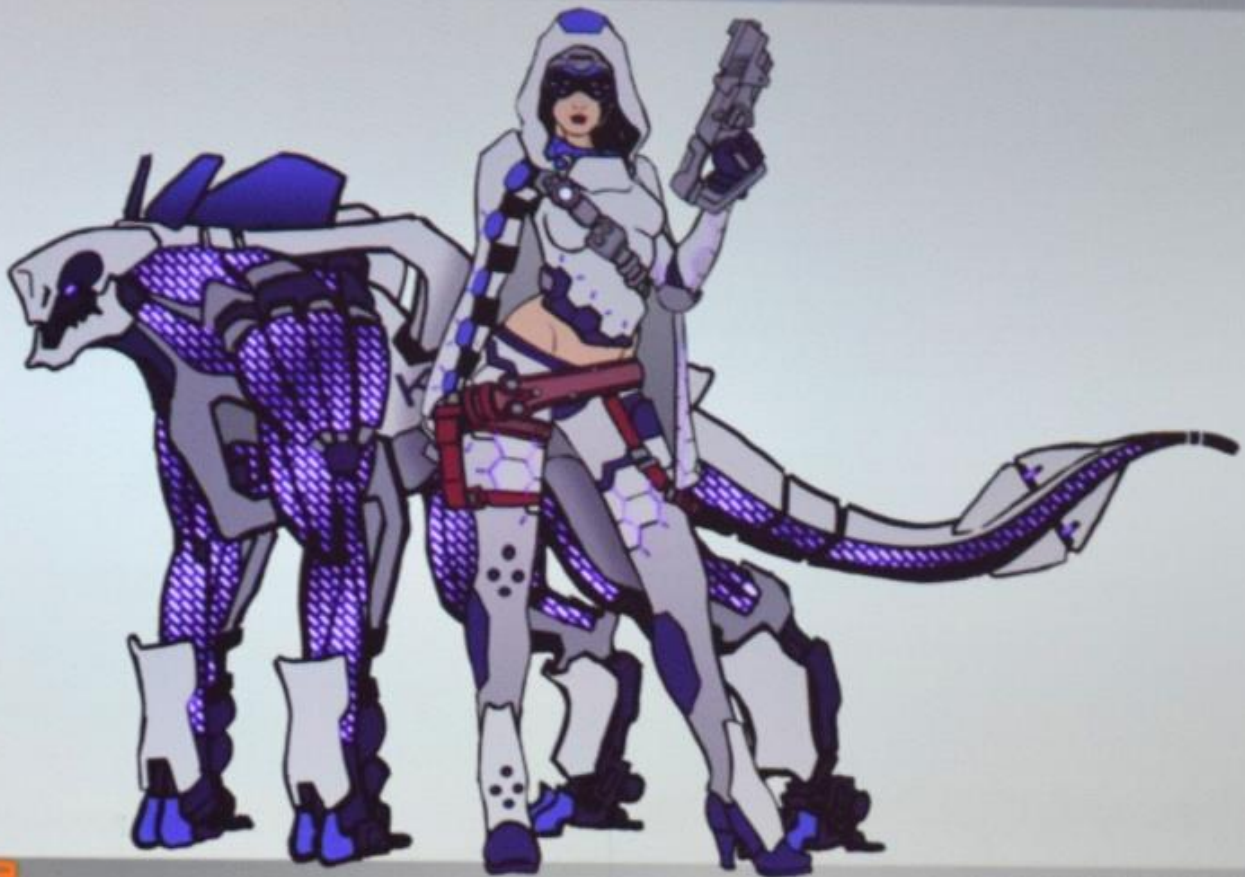
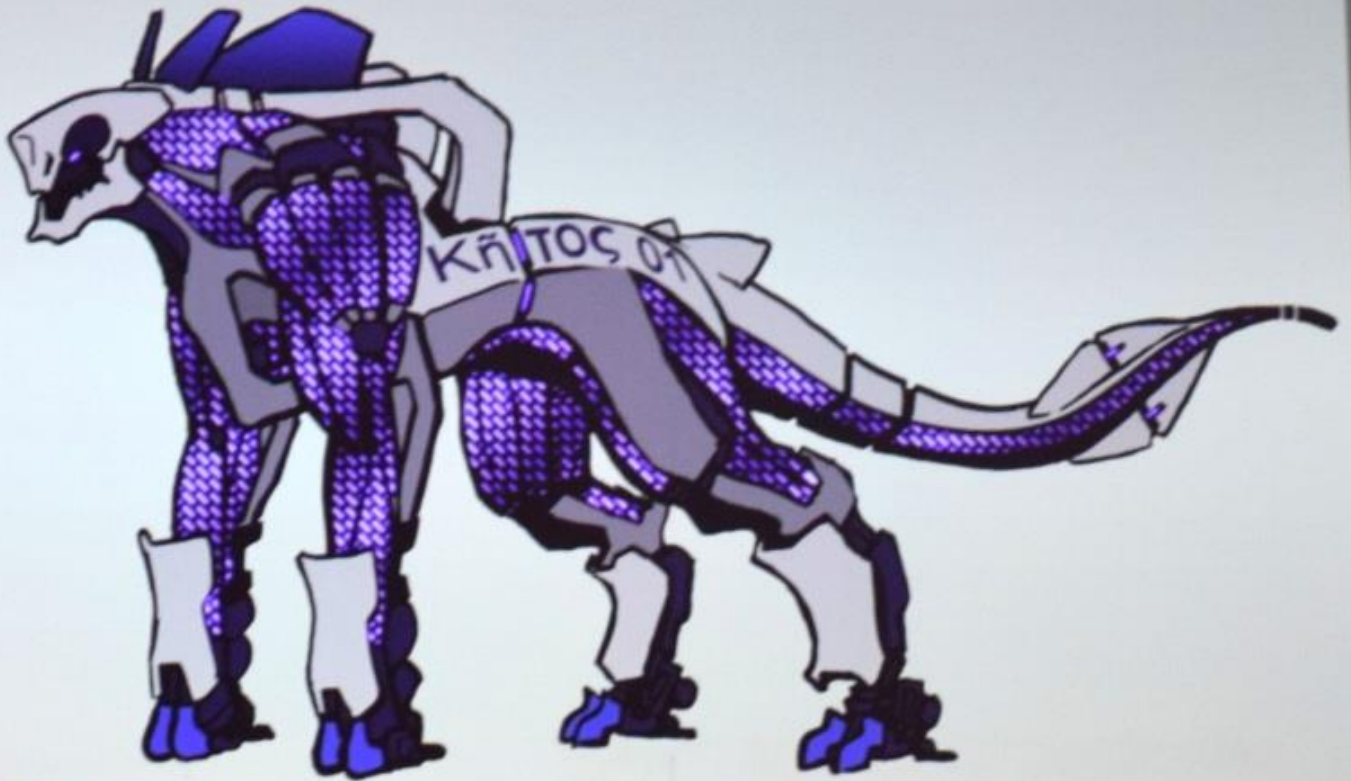
Notes de Thamyris l'Aoidos au service d'information de la SSS : "Andromède, l'espionne qui m'a aimé et presque détruit ! En tant que membre des services secrets d'ALEPH et de la Phalange d'Acier, elle prend toujours des risques car elle sait qu'elle peut vivre et mourir plusieurs fois, ce qui signifie 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. Loyale jusqu'à l'os, elle pourrait même commettre une trahison si cela l'aidait à accomplir sa mission, 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 commencé à gagner en importance en raison de l'escalade du conflit contre l'IE ; les circonstances ont changé. 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 la vérité est que nous ne les connaissons pas vraiment 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.



7. CETUS



ATALANTA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Atalante (Αταλάντη, Atalante, " En équilibre " en grec classique) est un personnage de la mythologie grecque. Abandonnée à la mort alors qu'elle n'était qu'un bébé par son père, le Roi, elle fut élevée par une femelle ours. Consacrée à la déesse Artémis, elle s'est distinguée comme l'une des plus remarquables chasseuses de l'Antiquité. Atalante tua deux centaures qui tentèrent de la violer et participa également à la chasse du sanglier de Calydon, étant la première à lui tirer du sang. Elle fut également, selon certains auteurs, l'un des Argonautes en quête de la Toison d'or.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la S.S.S : "Si Penthésilée est un feu brûlant, Atalante est une glace pure. Le visage de la Reine des Neiges surmonte un corps adorable, mais avec la chaleur d'un glaçon. C'est génial de l'avoir derrière soi au combat, pour nettoyer le champ de bataille, mais elle est un pur venin si l'on veut faire la fête. Mon humble opinion à son sujet est qu'elle est une chienne bien tendue qui garde toujours tout le monde dans sa ligne de mire et à une distance égale à la longueur du canon de son fusil..."

Comme tous les Âgema, Atalanta a été conçue pour être une tireuse exceptionnelle, mais dans ce cas, ses compétences dépassent de loin le score habituel de l'unité. Sa visée étonnante et ses compétences exceptionnelles en matière de calcul des distances et de compensation des facteurs environnementaux comme la vitesse du vent ou la force gravitationnelle, renforcées par le Spotbot qui l'accompagne toujours, font d'elle un mythe vivant dans la sous-section Assaut.

Bien qu'elle ne soit pas une Récréation, ses extraordinaires qualités de tireuse et ses cascades de combat ont donné à Atalante une place d'honneur parmi les Homérides d'Achille. Tous se souviennent de l'occasion où elle a utilisé le corps inconscient de Patroclus comme un leurre pour éliminer tout ennemi tentant de l'atteindre, causant de nombreuses pertes parmi les troupes Morat. Atalante peut agir comme une prima-donna qui n'aime pas se salir les mains et qui préfère opérer à distance, mais tous les Homérides sont d'accord sur le fait qu'elle sait comment distribuer la mort quand les choses deviennent difficiles.

Atalante semble vivre sa vie à un rythme différent de celui de son entourage. Cela se traduit par une attitude personnelle froide et distante, une qualité très utile au combat, où elle ne se laisse jamais dépasser par les événements. Cependant, cette attitude crée également une barrière qui la sépare de ses camarades homérides. Ce n'est peut-être qu'un trait de personnalité lié à ses excellentes qualités tactiques... ou peut-être a-t-elle vraiment quelque chose à cacher derrière cette façade glaciale... Il n'existe aucune donnée accessible sur l'origine d'Atalante et on la retrouve fréquemment "en permission", disparaissant pendant un certain temps sans la moindre explication. Le reste des Homérides soupçonne la chasseuse de l'équipe de se livrer à des opérations clandestines directement pour ALEPH. Néanmoins, chaque fois que quelqu'un interroge Atalante à ce sujet, la réponse est un silence froid... Le mystère de cette tireuse d'élite glaciale reste entier, car, même si ses opérations parallèles étaient confirmées, cela ne répondrait pas à la vraie question : Atalante a-t-elle quelque chose de plus que ce que l'on voit ? Quelque chose d'autre que d'être le bourreau privé de l'IA ? Et, plus important encore... quelle est la vraie nature de son lien avec ALEPH ?



Tout sniper a besoin d'un observateur, mais vous ne pouvez pas toujours compter sur quelqu'un d'autre pour surveiller vos arrières. Heureusement, il y a des drones pour ça. Des dizaines d'entre eux, en fait. La plupart ne diffèrent que par l'esthétique du boîtier et ont été commercialisées au cours des dernières années, dans un contexte de relâchement des brevets sur les systèmes ODD. Incarnées par le Spotbot Lapinette-3 de Stellatech, léger et portable, elles se sont également imposées comme des drones capteurs furtifs, permettant la surveillance et l'enregistrement dans un ensemble compact et comparativement abordable.

ATALANTA

HELMET VIEW

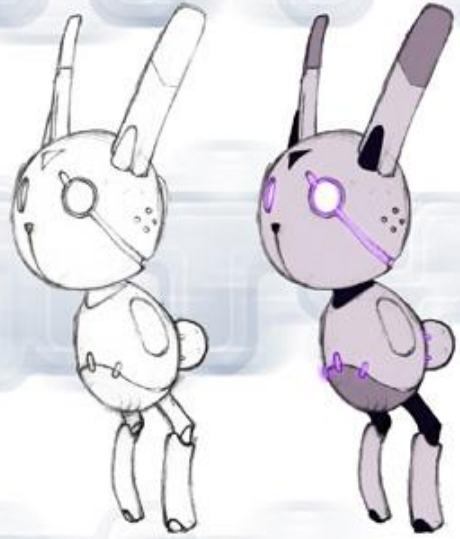
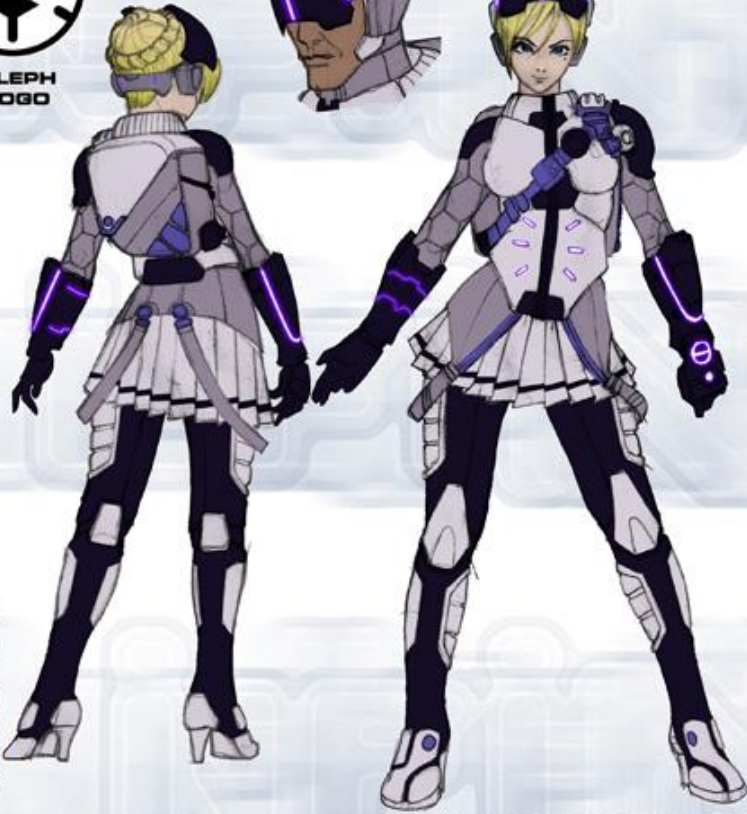
FIGURE/WEAPONS SCALE



**ALEPH
LOGO**



4. SPOTBOT



infinity CONCEPT.

www.MAGABOTATO.de



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLE S.R.L.

CHANDRA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Ne cherchez pas de dossiers sur les agents Chandra, car vous n'en trouverez pas. Les seules références à ces agents de renseignement proviennent de sources Nomades non confirmées et peu fiables. Selon certains rapports et récits exclusifs à Arachne, il s'agit d'une unité clandestine de la Section des Situations Spéciales. Les Chandra ne sont affiliés à aucune Sous-Section connue, ils gèrent leurs propres finances et leurs activités sont secrètes. Ils ne répondent qu'à ALEPH. Bien sûr, tout ceci viole les Accords d'Utgard, le cadre légal de la liberté d'action de l'IA. Leur simple existence est une violation flagrante de la légalité et a été maintes fois démentie par ALEPH, le Bureau Toth et les spécialistes de la PanOcéanie et de Yu Jing. Néanmoins, des sources Nomades affirment que ces Chandra, dont l'homonyme est une divinité lunaire hindoue, font partie d'une initiative secrète orchestrée par ALEPH pour s'occuper de ces opérations clandestines que les deux Sous-sections de

la S.S.S. ne peuvent entreprendre en raison de leur visibilité. Si l'on en croit Arachne, les Chandra sont une force spéciale d'élite composée uniquement de troupes exceptionnelles, qui travaillent sous la protection d'ALEPH et défendent ses intérêts à travers la Sphère. Ils peuvent agir en toute impunité car l'IA peut effacer toute trace qu'ils pourraient laisser sur la sphère de données, ainsi qu'enquêter et neutraliser toute personne qui s'intéresse de trop près à eux... Tout comme vous, en ce moment même..."



La chose la plus importante à savoir sur la branche des opérations spéciales Chandra de la Sous-section d'Assaut d'ALEPH est qu'elle n'existe pas. Partageant leur nom avec une divinité lunaire hindoue, ces légendes urbaines ont été accusées d'être à l'origine de nombreuses calamités, mais généralement par des sources pouvant être attribuées aux Nomades. Malgré les enquêtes indépendantes menées par l'O-12, la PanOcéanie et Yu Jing, qui ont toutes trois fait état de l'insistance d'ALEPH et du Bureau Toth sur l'inexistence de l'unité Chandra, les rumeurs persistent. Déjà capable d'accéder aux Dasyus, ALEPH n'a pas besoin de créer une équipe d'opérations secrètes indépendante. Surtout quand elle sait que ne pas révéler l'existence d'une telle unité est une violation claire des accords d'Utgard. A moins qu'il n'y ait un besoin urgent d'avoir des atouts indéniables et intraçables. Auquel cas, toute personne ayant pris part à de telles opérations aurait certainement du mal à se souvenir des événements - si tant est qu'ils aient eu lieu.[1]

EUDOROS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Eudoros (Εὐδωρος en grec classique). Fils d'Hermès et de la danseuse Polémélé, il est le deuxième des cinq commandants d'Achille au cours de la Guerre de Troie. Bien qu'étant un personnage secondaire dans l'Illiade, il a bénéficié d'un traitement particulier de la part d'Homère. Comme il se doit pour quelqu'un de son héritage, Eudoros était rapide et un bon combattant. Tué par Pyraechmes, chef des Paeoniens, il fut ensuite vengé par Patroclus.



Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la S.S.S : " Joyeux et vantard, Eudoros est le plus rebelle et le plus querelleur des Homérides, cherchant toujours à améliorer Achille et voulant toujours avoir le dernier mot. Eudoros, à part Achille, est l'exemple même du guerrier myrmidon. Un combattant courageux et bagarreur, doté d'un désir d'aventure incontrôlé. Le genre d'homme qui se jette dans le combat comme s'il avait vendu son âme pour pouvoir le faire."

L'admiration qu'Eudoros professe pour Achille n'est surmontée que par son désir de le surpasser, un désir qui l'a accompagné toute sa vie. Aussi brutal que passionné au combat, Eudoros a atteint le rang d'officier grâce à ses démonstrations de courage et d'habileté au combat, étant rapidement promu des rangs inférieurs du régiment. Sa carrière fulgurante, jalonnée d'actions impressionnantes et d'épisodes exceptionnels d'audace, lui a valu l'amitié et la reconnaissance d'Achille lui-même, faisant de lui une partie du groupe légendaire des homérides de la Sous-Section d'Assaut. Eudoros peut être défini par un seul adjectif : tumultueux. Il est le plus impulsif de tous les homérides, ne reculant jamais... même quand il est sur le point de perdre. La pulsion irrépressible qui le ronge l'entraîne dans plus de bagarres et de situations sans issue qu'il n'est souhaitable. Pourtant, malgré cela, il a pu survivre à toutes ces situations grâce à son habileté et à son courage. Vantard, homme à femmes et ennemi implacable, Eudoros sait qu'il est le favori de la déesse Victoire.

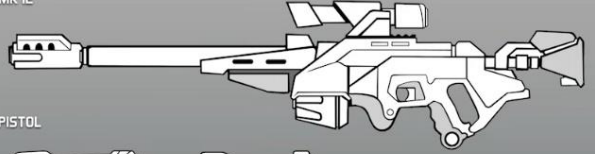


FIGURE/WEAPON SCALE

1. DA CCW



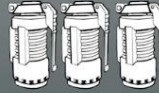
2. MK 12



3. PISTOL



4. ECLIPSE GRENADES



5. SHIELD



HECTOR



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

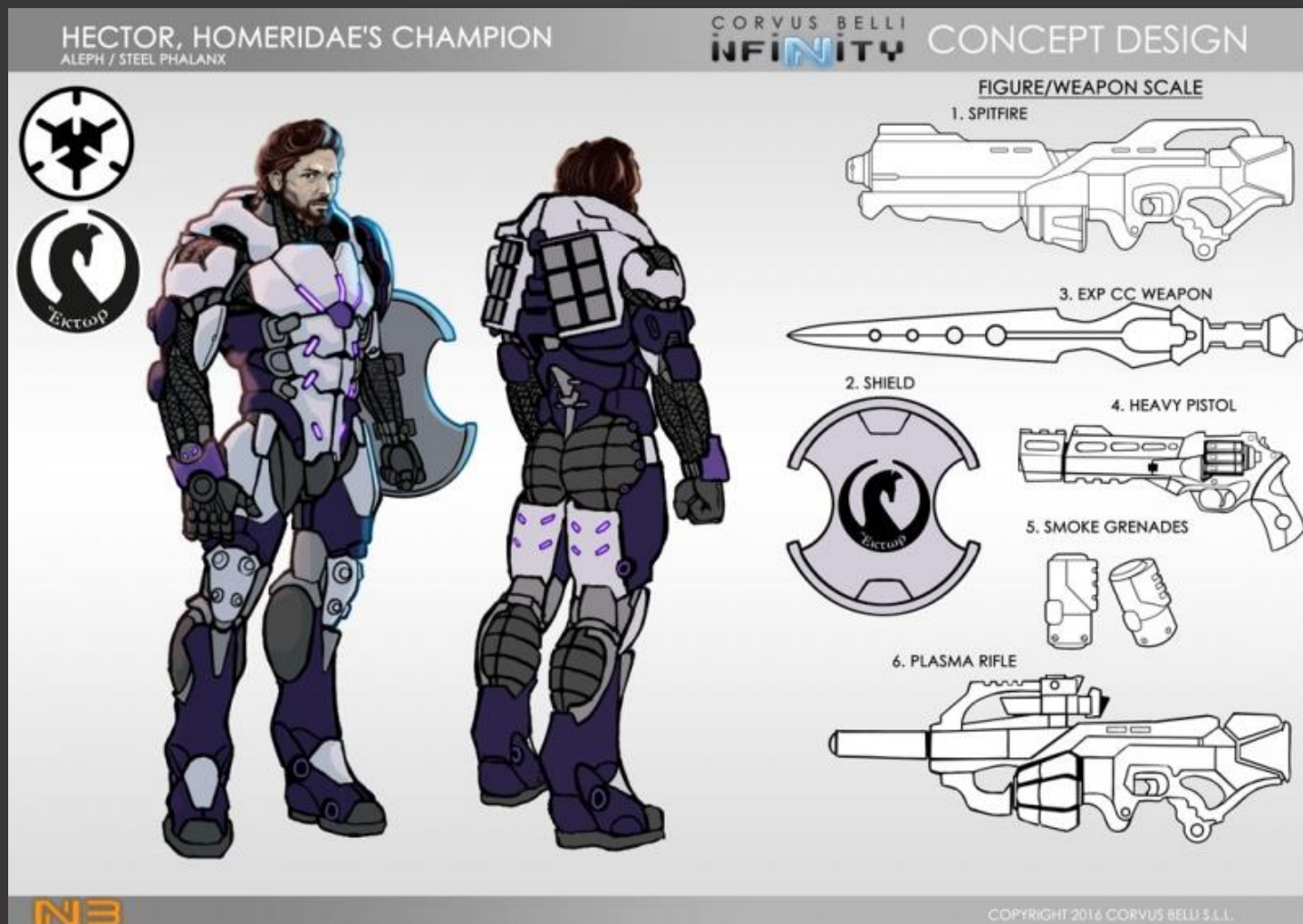


Dans la mythologie grecque, Hector est le fils du roi de Troie et le commandant des troupes de la ville. Il était le plus grand de tous les guerriers troyens et ne tombera que devant la colère d'Achille ; sa mort marque la fin de l'Illiade. Hector a été défini par Homère comme le contrepoint d'Achille, 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 d'information 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 vétéran. 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."

Hector est actuellement le commandant en second des Homérides. Personne ne saurait s'opposer à cette nomination : non seulement pour son palmarès mais aussi pour ses qualités propres. La façon dont il se porte, son regard ferme et sa dureté transmettent la 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.



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

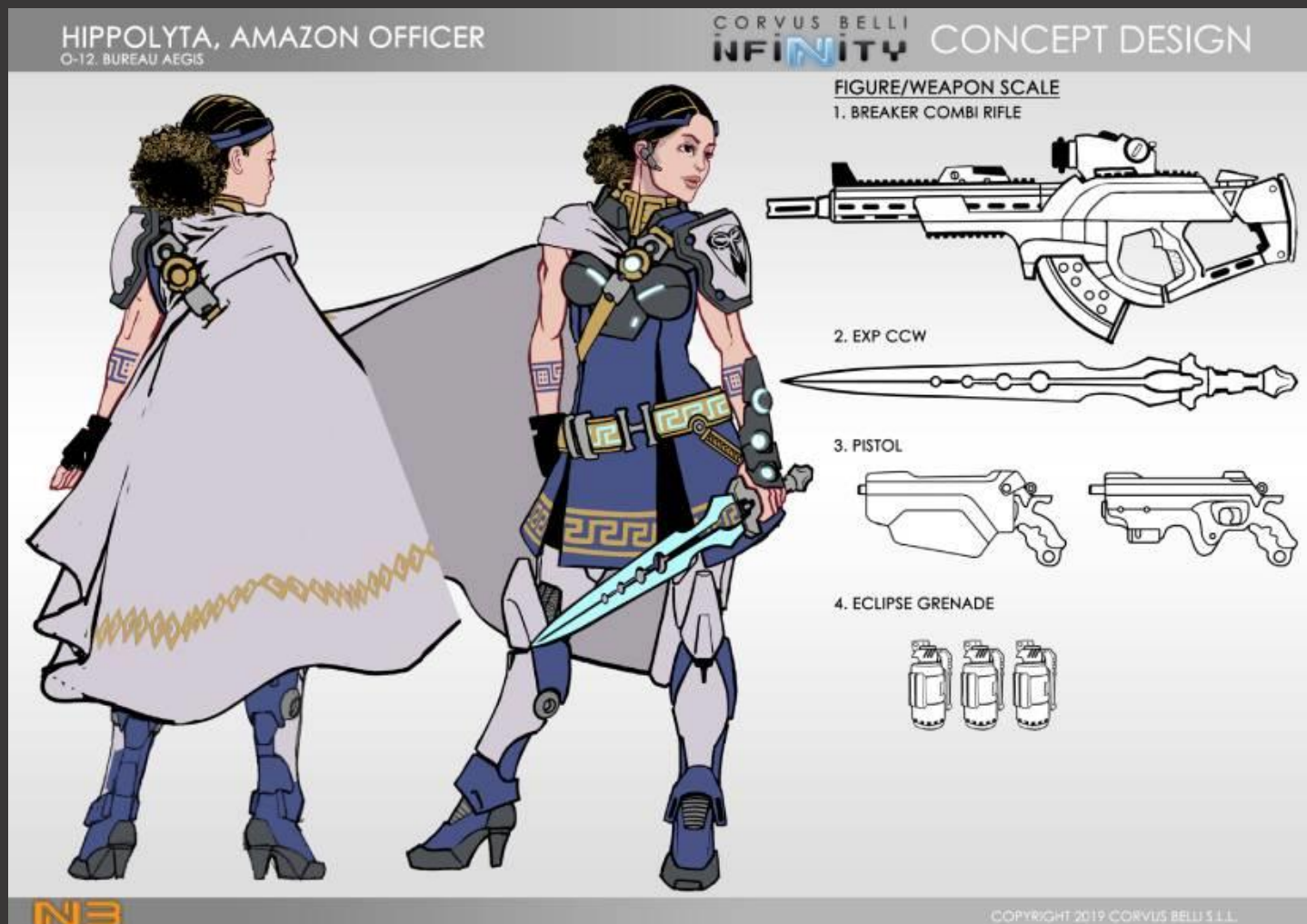
principal de la Sphère Humaine, Hippolyta est engagée comme ambassadrice de la paix pour l'O-12 - pour promouvoir des causes caritatives. Cela plaît à ALEPH, qui est toujours à la recherche de nouvelles opportunités pour se placer dans une position politique favorable.

#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.



MACHAON



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Machaon (Μαχάων/ Makháon en grec classique). Dans la mythologie grecque, Machaon était le fils d'Asclépios. Machaon était un médecin et un chirurgien quasi-miraculeux ayant le don de soigner n'importe quelle blessure, aussi grave soit-elle. Héros de la Guerre de Troie, il commanda 40 navires et prit part à de nombreux combats. Certaines sources le placent parmi les guerriers cachés dans le cheval de Troie.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la S.S.S. "Guerrier-docteur des Myrmidons, Machaon est un génie fou. Il peut guérir presque toutes les blessures et se battre aussi bien que le plus courageux des héros, mais il est excentrique et extravagant jusqu'à l'os ; antisocial, méfiant et d'un caractère très, très difficile".

Quel est le sens d'un médecin militaire dans une unité d'assaut telle que les Myrmidons ? Honnêtement, cela n'a aucun sens. Habituellement, la Sous-Section d'Assaut délègue les questions de santé aux efficaces Sophotectes, toujours avec des résultats optimaux. Alors...quelle est l'explication de la présence de ce médecin, unique en son genre chez les Myrmidons ? Seul ALEPH le sait. Il n'est pas clair si Machaon était une expérience volontaire, un test d'une personnalité alternative pour les Aspects de la Sous-Section d'Assaut ou s'il est le fruit du hasard des programmes de combinaison de modèles aléatoires exécutés par ALEPH pour créer ses Aspects.

Quelle que soit la raison, Machaon a toujours fait preuve d'une grande curiosité pour les enquêtes médicales, au point que, pendant son instruction, on a découvert qu'il avait falsifié un certificat d'utilisateur pour examiner les laboratoires du camp. Malgré cela, et grâce aux directives d'ALEPH, il a été autorisé à poursuivre ses études malgré la discipline sévère de la Sous-Section qui exigeait qu'il remplisse ses devoirs de guerrier Myrmidon.

Poussé par cette condition, Machaon s'est battu avec une intensité obsessionnelle dans toutes les batailles auxquelles il a participé, se distinguant grâce à son intelligence de combat exceptionnelle. Une fois au cœur de la bataille, Machaon change, devenant tout ce que l'on peut attendre d'un officier vétéran Myrmidon. C'est ainsi que l'excentrique Machaon est devenu l'un des héros préférés d'Achille, accepté par ses amis et ses officiers de confiance... avec quelques réserves...

Pourquoi ces réserves ? La vérité est que quelque chose a mal tourné lorsque la personnalité de Machaon, son Aspect, a été forgée. On ne peut pas dire qu'il soit fou, mais il n'est certainement pas très stable mentalement. Il est obsessionnel, paranoïaque, compulsif et souvent sa capacité de pensée non linéaire est trop... non linéaire pour ceux qui l'entourent. Il y a une anecdote qui peut servir d'exemple...

Une fois, sur les lignes de front de Paradiso et pendant une pause entre les combats, Machaon était à la lisière de la jungle, en train de collecter des herbes médicinales, quand il a croisé le chemin d'une patrouille panocéanienne. L'officier commandant, le voyant à quatre pattes au milieu des buissons, se moqua de lui. Machaon, hurlant, l'a maudit et a jeté la première chose qu'il avait sous la main, une boîte de bio-bandages. Cela peut sembler inoffensif, voire amusant, mais la combinaison d'un Lhost aussi puissant que celui de Machaon, ainsi que son expérience du combat, ont fait que l'officier a presque perdu un œil. Et la seule raison pour laquelle l'officier n'a pas perdu cet œil est que Machaon l'a soigné sur place, en utilisant les plantes qu'il avait collectées et quelques appareils ésotériques de son mystérieux sac à dos médical. Pendant ce temps, il a organisé les fusiliers en difficulté de la patrouille, leur criant des ordres pour qu'ils préparent une évacuation médicale. La sanction qu'il reçut pour cette action ne fit qu'aggraver le caractère excentrique et instable de notre agressif docteur-guerrier.

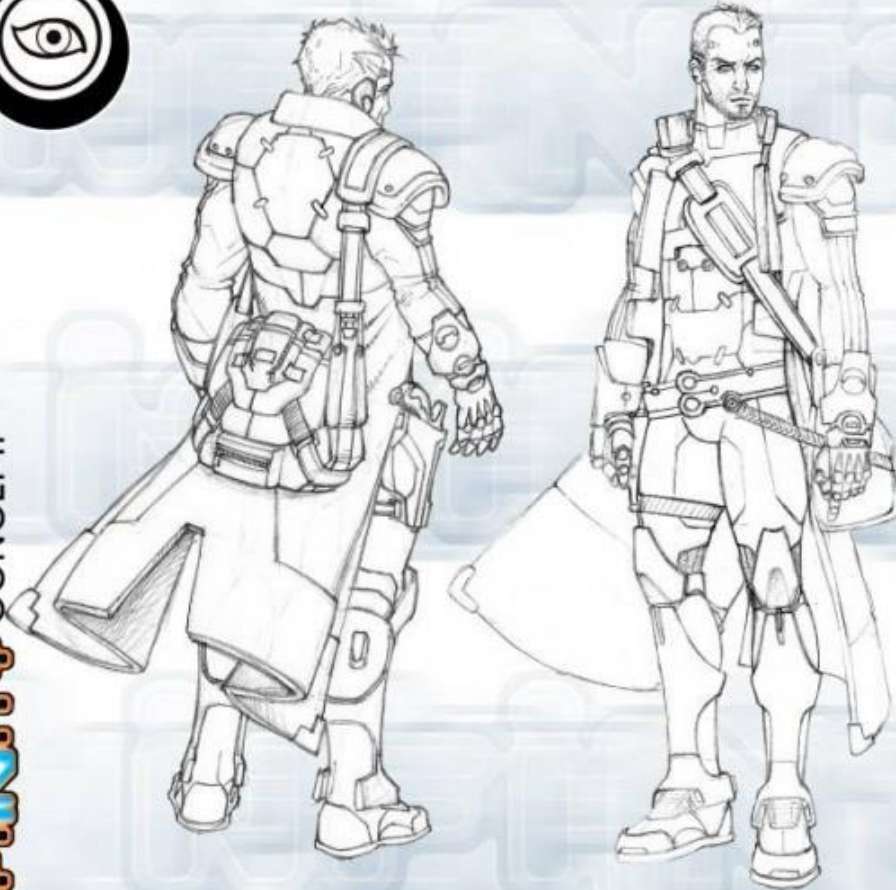
En fait, ce n'était qu'un des incidents les plus agréables qui remplissent son dossier. Machaon est un guerrier respecté, il n'a aucun rival en tant que médecin de campagne et peut assumer le commandement de n'importe quelle unité de combat, mais avec un dossier comme le sien, rempli de rapports de ce genre... peut-on reprocher à quelqu'un de le traiter de fou ?

MACHAON, MYRMIDON DOCTOR-OFFICER

FIGURE/WEAPONS SCALE



INFINITY CONCEPT.



1. COMBI RIFLE



2. PISTOL



3. CC WEAPON



4. BAG



COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.R.L.

MACHAON, MYRMIDON DOCTOR-OFFICER



INFINITY CONCEPT.



MAKHAI



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



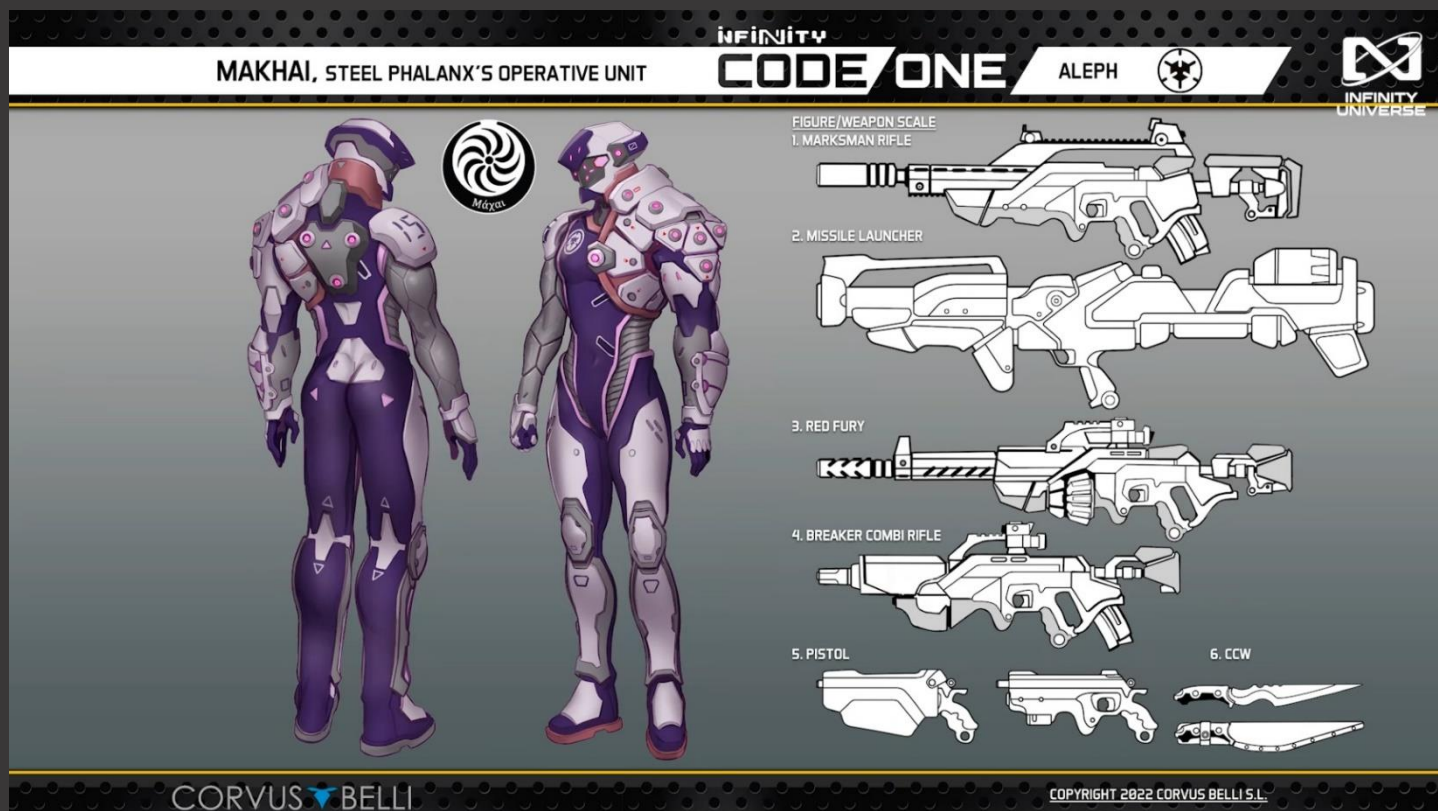
Dans la mythologie grecque, les Makhai étaient des démons ou des esprits de la bataille, la personnification de la lutte et de ses ravages, une présence négative crainte par la plupart et bien connue de tous les guerriers. Les Makhai de la Phalange d'Acier sont exactement les mêmes : ils sont à la fois l'incarnation maya des ravages de la bataille et une présence négative redoutée, du moins par leurs adversaires.

Bien que la Phalange ait été conçue pour être une force d'assaut, tout comme l'ancien régiment dont elle porte le nom, la nature asymétrique des engagements sur Paradiso a nécessité des unités plus flexibles. La réponse de la Sous-Section d'Assaut à ce besoin fut le Makhai. Pour leur création, un processus de psychogénèse spécifique a dû être conçu, qui incluait certains éléments plus caractéristiques de la Sous-Section des Opérations, tout en conservant la composante héroïque et quelque peu chaotique des processus de création de la personnalité de la Phalange. Trouver le bon équilibre pour qu'ils puissent fonctionner comme une véritable unité de la Phalange, avec une touche

d'imprévisibilité qui les mettrait à l'abri des modèles prédictifs de l'IE, a nécessité beaucoup de tests et a pris plus de temps que prévu, de sorte que leur déploiement a été retardé au-delà du délai souhaité. Cependant, le résultat fut l'une des meilleures troupes jamais obtenues par les processus de psychogenèse dans toute son histoire.

Leurs exploits au combat sont exceptionnels (beaucoup les qualifieraient même de légendaires) et leurs performances dans chaque mission à laquelle ils ont participé ont fait la différence entre la victoire et la défaite. Partout où ils sont déployés, leur réputation les précède toujours et ils font tourner les têtes dès qu'ils arrivent à une nouvelle destination. Leur réputation est d'autant plus frappante et impressionnante que l'histoire de cette unité est relativement courte. Même s'ils ont été créés récemment, ils ont été appelés au combat d'innombrables fois. Bien qu'ils fassent partie des Aspects ALEPH les plus récents de la Phalange, leur rôle opérationnel leur a permis de s'engager dans toutes les batailles majeures de la Troisième Offensive de Paradiso et sur le front de Helheim. Ils ont donc acquis autant d'expérience au combat que n'importe quel régiment vétéran de la Sphère, et ont gagné le même respect, si ce n'est plus, dans le processus.

Certes, tout cela peut sembler une profusion d'exagérations et d'hyperboles, si typiques des Aidoi de la Sous-Section, mais ce n'est pas le cas, bien au contraire. Les Makhai sont comme ce grand frère ferme, fort, qui ne fait jamais d'erreur et qui est admiré de tous. Ils sont ce type que vous idolâtrez parce que vous savez que vous ne serez jamais aussi bon que lui, que vous ne serez jamais capable d'égaliser son calme intrépide sous la pression, ou la force et la détermination dont il fait preuve face à l'horreur, quelle que soit la gravité de la situation. Ce sont les troupes les plus fiables de la sous-section d'assaut, celles qui s'assurent que le travail est fait et que la mission est accomplie quoi qu'il arrive, même si cela implique la vieille méthode si nécessaire : tuer tout le monde, comme les vrais membres de la Phalange d'Acier.



OFFICIER MYRMIDON



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Officiers Myrmidon ont été créés pour diriger les troupes d'assaut les plus efficaces et les plus féroces de la Sphère Humaine. Ou bien ils ont été choisis parmi les meilleurs et les plus éminents des Myrmidons pour devenir leurs champions. Mais peu importe laquelle de ces deux affirmations est la plus vraie, car les deux font partie du plan d'ALEPH. Les Officiers sont des guerriers d'une telle qualité et d'un tel courage qu'ils sont dignes d'avoir combattu aux côtés des héros légendaires de la guerre de Troie. Les Officiers Myrmidon sont les muscles et les tendons de la S.S.S. Ils n'ont que faire des subtilités stratégiques, car ils savent que lorsqu'ils arrivent sur le champ de bataille, leur seule mission, pour laquelle ils ont été créés avec leurs guerriers, est de détruire l'ennemi et de gagner la bataille. Car, lorsque la poussière retombe, c'est peut-être ALEPH qui revendique la victoire, mais en fait, ce sont ces guerriers, avec leur force, leur instinct de combat et leur leadership, qui ont remporté la gloire.

MYRMIDON



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"Zeus soter kai Niké" (Zeus sauveur et Victoire !)

-Le cri de guerre du myrmidon.

Les Myrmidons sont les troupes d'assaut d'élite d'ALEPH, et le fer de lance de ses efforts contre l'IE. Ils utilisent des Lhosts spécialement conçus pour accompagner Achille au combat. Leur réputation est à la hauteur de celle de leur chef et l'influence qu'il exerce sur ces soldats vétérans coriaces et agressifs est légendaire. Aucun homme dans l'histoire n'a jamais eu des disciples aussi loyaux pour le protéger. Les Myrmidons sont une extension d'Achille et partagent certains de ses traits de caractère, comme une soif excessive de violence et d'actions " à tout prix ". Pour eux, chaque nouveau combat doit être le plus sanglant de tous, dépassant tous ceux qui l'ont précédé. Les Myrmidons sont envoyés par ALEPH là où la fureur et l'impétuosité peuvent gagner si la froide logique est insuffisante.

Comme les anciens Myrmidons thessaliens de la mythologie grecque, leur armure est peinte de couleurs sombres, leur conférant l'aspect d'un soldat fourmi. Féroces et dangereux, les Myrmidons sont des guerriers cruels et redoutables. Malgré leur sauvagerie, ils sont considérés comme la meilleure infanterie d'assaut de la Sphère. Il n'y a aucune comparaison possible à leur efficacité et aucun adversaire capable de résister à une force aussi écrasante que la leur. Tous leurs ennemis tombent, dévastés par le tourbillon infernal des Myrmidons, chargés comme une vague furieuse et rugissante d'acier et de mort.

Lorsque l'Armée Combinée se dresse, ALEPH déploie ces Aspects assoiffés de sang comme ses dents déchirantes. Logés dans des i-Hosts équipés pour le combat et dirigés par le légendaire Achille, ils partagent à la fois sa férocité inhumaine et son arrogance implacable. Les Myrmidons livrent bataille après bataille à un rythme qui briserait des guerriers organiques moins expérimentés sans un mot de plainte.

Chaque Myrmidon est spécialisé dans une arme à distance particulière, mais pour les assauts rapprochés, ils comptent sur les torrents de nano-robots dévorants des nanopulsers montés sur les avant-bras et sur leur habileté surnaturelle avec le xiphos, une épée courte à double tranchant à une main. Avec des grenades fumigènes pour se couvrir et les dispositifs de perturbation optique intégrés de leurs i-Hosts, beaucoup de leurs adversaires meurent sans jamais voir clairement un Myrmidon.



Règle 1 : Toujours être épique.

Règle n°2 : Gagner.

Règle n°3 : Couvre-toi de gloire.

Règle n°4 : Aucune autre règle n'aura jamais autant d'importance que les trois premières.

Ces maniaques hurlants auxquels l'armée des Myrmidons doit son nom et une grande partie de son caractère vigoureux, les Myrmidons partagent la soif de sang d'Achille. Conçus pour assurer la victoire lorsque la fureur et la force sont à l'ordre du jour, les Myrmidons ont une réputation de sauvagerie féroce bien méritée. Chaque bataille est une escalade d'affrontements violents, chaque nouveau conflit étant une chance de surpasser le précédent. Enhardies par l'exemple d'Ajax le Grand, les fourmis soldatesques de la Phalange d'acier déferlent sur leurs adversaires, terrassant même les ennemis les plus redoutables dans une fureur tonitruante...".

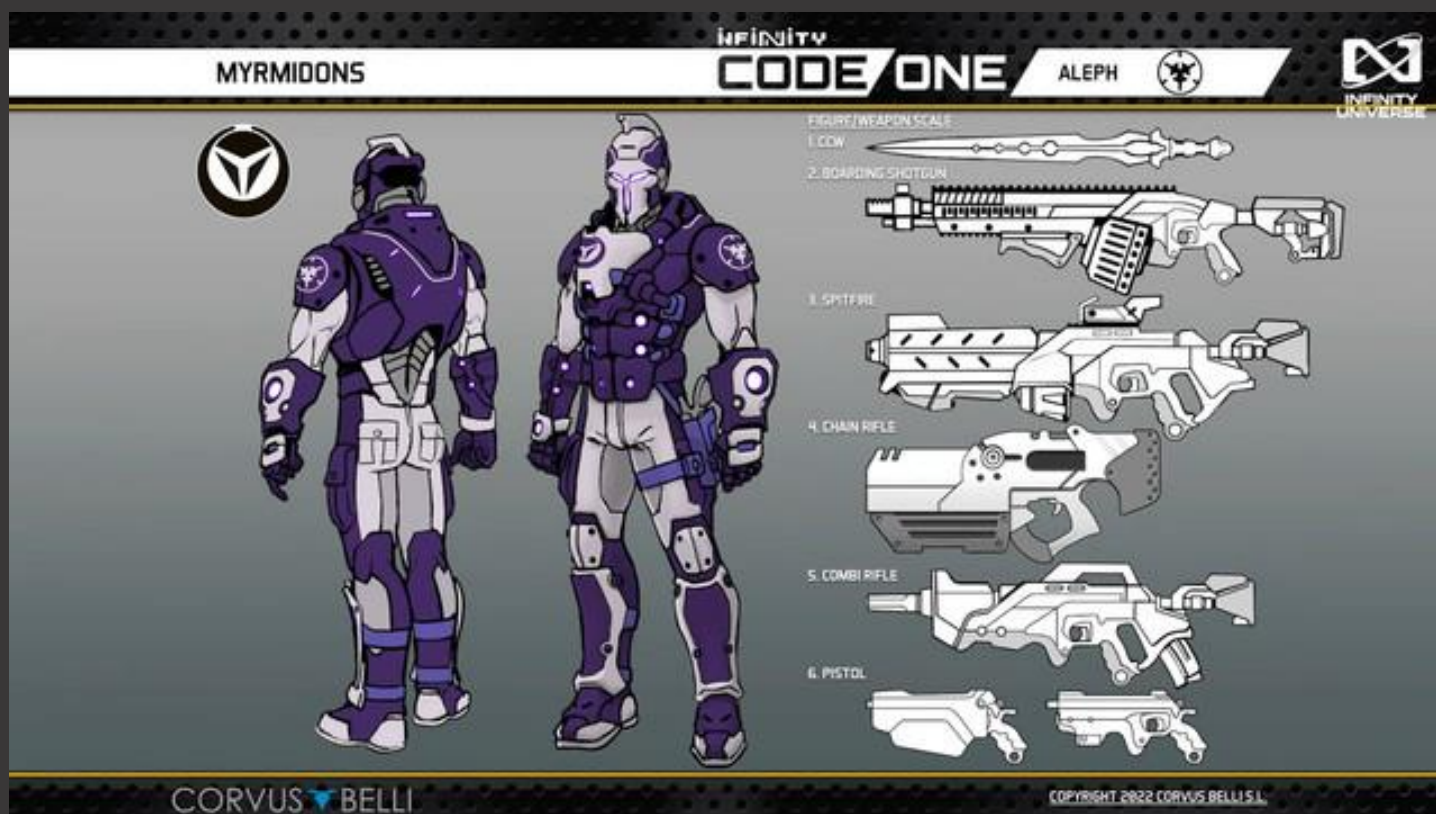
Myrmidons connus

Pyrrhus : Officier d'escouade, l'un de la dernière vague originale de Myrmidons envoyés à Paradiso. Bien entraîné, préfère le devoir à la gloire.

Citations

"[...] si vous êtes avec moi, c'est parce que vous êtes les salauds les plus habiles et les plus endurcis qui aient jamais foulé cette planète ! Et aujourd'hui, vous allez le montrer !"

-Extrait de la harangue d'Achille à ses myrmidons avant la bataille de Havburg, Campagne pour Paradiso.



NESAIE ALKE



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Nesaie (Nησαιε en grec classique). Dans la mythologie grecque, c'était le nom d'une des cinquante Néréides, nymphes de la mer, filles du Titan Nérée. Adorées par les marins, les Néréides étaient considérées comme des êtres bénins ; elles faisaient partie de l'entourage de Poséidon et symbolisaient la beauté de la mer. Nesaie, également connue sous le nom de Nesea ou Nesaea, était la nourrice d'Aristeus, fils d'Apollon et de la nymphe Cyrène.

Alkê (Αλκη en grec classique). Personnification mythique de la force, de la dextérité et du courage au combat. Alkê était l'un des esprits (daemons) de la bataille qui donnait du pouvoir à l'égide de Zeus.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la S.S.S. "Deux femmes bien distinctes vivent dans le corps de Nesaie Alkê. Lorsqu'elle m'a été présentée pour la première fois, je ne comprenais pas comment une jeune femme aussi agréable et timide que Nesaie pouvait être adjudant d'une unité telle que la Thorakitai. Je l'ai rencontrée à nouveau lors de l'attaque Morat sur le camp Lykastos. Je ne l'avais pas reconnue au début, couverte de sang alien, aboyant des ordres et crachant des insultes comme un sergent de caserne. Elle n'était plus Nesaie, elle était Alkê, l'esprit de la bataille, et elle m'a sauvé la vie. Deux nuits plus tard, je l'ai rencontrée une fois de plus à la cantine, elle était redevenue la douce Nesaie, toute souriante et charmante... jusqu'à ce que je veuille lui montrer ma gratitude pour m'avoir sauvé la vie. Elle m'a alors lancé un regard "touche-moi et tu es mort" et j'ai compris que, tout à coup, j'étais de retour devant Alkê. À ce moment-là, j'ai fait semblant d'avoir reconnu quelqu'un au loin et je me suis glissé dans la foule".

Pendant la phase initiale de l'instruction de Nesaie TN-083, les moniteurs ont pensé que les programmes de combinaison de modèles de personnalité des Aspects d'ALEPH avaient tort. La personnalité douce et sirupeuse de Nesaie TN-083 ne correspondait pas à celle d'un soldat d'assaut. Une fille aussi délicieuse, aussi gentille et charmante, qui s'inquiétait toujours pour ses camarades et qui détestait la confrontation, ne pouvait être qu'un animal de compagnie du régiment, travaillant comme personnel d'arrière-garde, mais pas un guerrier. Cette jeune femme n'était pas faite pour le front ; il ne semblait pas y avoir de place pour elle sur le champ de bataille... jusqu'à ce que les manœuvres à balles réelles commencent. À ce moment-là, alors que les balles volaient au-dessus de sa tête, Nesaie a subi une transformation radicale, devenant le meilleur exemple du guerrier de Thorakitai. Avec une voix rauque à cause de l'adrénaline, elle a pris le commandement de son équipe et a terminé l'exercice en un temps record. Tout le monde est stupéfait. Cette femme déterminée, dure et implacable n'est plus la tendre Nesaie que l'on connaissait. Mais à la fin de l'exercice, Nesaie, au grand étonnement de tous, est redevenue la douce poupée qu'elle était auparavant.

Ces changements de caractère, si soudains et radicaux, laissent les instructeurs de la S.S.S. totalement perplexes. Les experts en psychogénèse de la Section ont établi que Nesaie a une personnalité secondaire, une sorte de sous-programme qui n'est pas complètement intégré dans son aspect et qui reste généralement inactif, à l'état latent. Cette personnalité ne s'active que dans des situations de stress, comme un mécanisme de survie avec des niveaux d'agressivité intensément élevés. Leur évaluation finale a déclaré que Nesaie a une personnalité instable, et que son Aspect est déséquilibré à cause d'un échec dans le processus de psychogénèse.

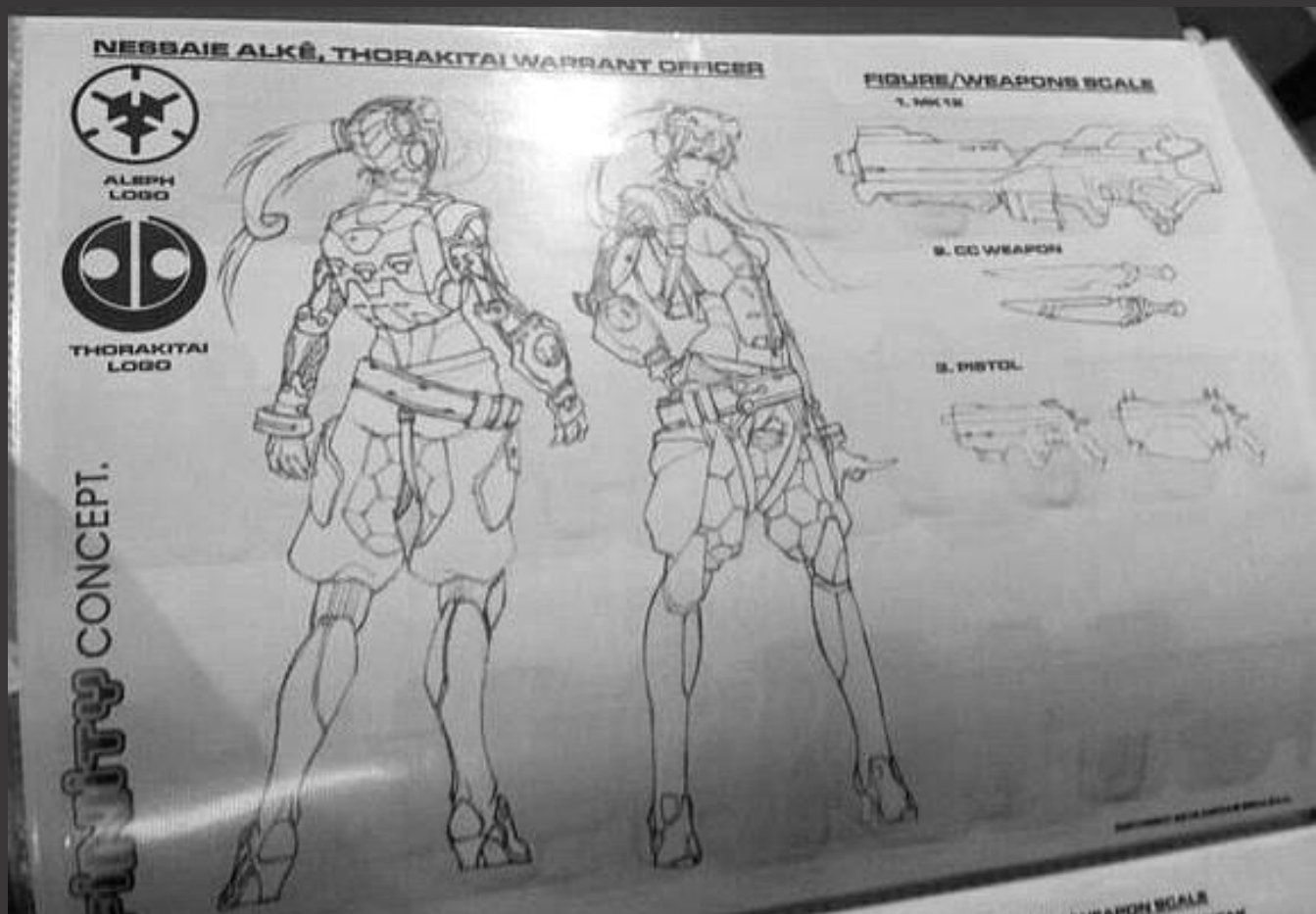
Néanmoins, le but de la sous-section est de rechercher et d'exploiter tout déséquilibre comme stratégie contre la logique pure de l'IE et, d'autre part, les performances de Nesaie au combat étaient excellentes. Ainsi, l'effacement total de la mémoire qui serait la procédure standard dans un Aspect présentant des défauts ou des déficiences, a été commué. Nesaie a été soumise à un processus de surveillance constante et a été déployée à Paradiso avec ses coéquipiers afin d'en apprendre davantage sur son état particulier dans des situations de tir réel.

Et là, en situation de combat réel, la tendre Nesaie s'est à nouveau transformée en guerrière implacable admirée par tous les Thorakitai. Sur les champs de bataille de Paradiso, les frères d'armes de Nesaie donnèrent le nom d'Alkê à la personnalité guerrière qui n'apparaissait que dans la clameur du combat. Pour les Thorakitai, c'est cet esprit mythologique féroce et sanglant qui possède et contrôle leur douce Nesaie, l'emportant jusqu'à la fin de l'action. Et s'ils aiment la douce Nesaie, lorsque le maelström se déchaîne, c'est Alkê qu'ils préfèrent voir à l'avant de leurs rangs, appelant les plus courageux d'entre eux au combat.



Nesaie Alkê, homéride et adjudant des Thorakitai. La preuve vivante que même un processus de psychogénèse défectueux peut aboutir à un Aspect utile - ou deux, selon le cas.

Nesaie, la timide et souriante petite amie, n'est guère adaptée à la vocation de guerrier. Mais lorsque le danger pointe le bout de son nez, le guerrier implacable Alkê émerge, endurci, implacable et féroce. La seule chose que les deux semblent avoir en commun est un souci omniprésent du bien-être de leur unité. Qu'il s'agisse de rassurer gentiment ou de mettre en sécurité des soldats immobilisés, Nesaie Alkê est un témoignage de la capacité d'ALEPH à faire face à l'inattendu, tant que cela fonctionne.



NETROD



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Netrods permettent d'étendre la sphère de données tactiques d'ALEPH, en utilisant des méthodes de déploiement aérien ou orbital, offrant ainsi une supériorité en matière de cyberguerre dans toute situation de combat. Les équipes d'assaut et de soutien de la Section préfèrent disposer de leur propre réseau indépendant qui leur permet d'agir malgré les interruptions des sphères de données locales. Le réseau privé établi par Netrods garantit que les unités de la Section ne subiront aucune perte de contact avec ALEPH pour quelque raison que ce soit.

PHOENIX



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"La tactique ne consiste pas simplement à prendre la bonne décision, mais plutôt à faire le bon pari. La théorie des jeux peut vous dicter de faire tel ou tel mouvement sur le plateau, mais s'il est prévisible, il perd toute valeur. Genghis Khan connaissait la valeur du chaos contrôlé. ALEPH l'a perfectionné. Alors, invoquez votre fureur, votre rage, votre frénésie de combat ! Et sachez avec certitude que nous sommes en position pour que ça compte."

-Phoenix, Homéride et officier vétérane Myrmidon, préparant ses troupes pendant l'offensive Paradiso.

Phoenix (Φοῖνιξ / Phoῖnιξ, "Couleur du sang" en grec classique). Dans la mythologie grecque, Phénix était le fils d'Amyntor, roi des Dolopiens, connu pour avoir participé à la chasse au sanglier de Calydon. En désaccord avec son père, il se tourne vers le roi Pélée qui le place comme mentor d'Achille, qu'il accompagnera à la guerre de Troie comme officier de ses Myrmidons et l'un de ses plus fidèles conseillers.

Notes de Thamyris l'Aoidos pour le service d'information de la S.S.S : "Phoenix est connu par tous les Myrmidons comme "le vieux". Le doyen de la Sous-Section, aux cheveux rouges, a vécu plus longtemps que n'importe quel autre et a toujours un conseil à donner ou une histoire sans fin à raconter".

Phoenix est un vieux briscard, un vétéran endurci par les campagnes menées par la Sous-Section d'Assaut depuis la création des Myrmidons. Il fait partie de la première série d'Aspects spécifiquement créés pour la Sous Section, participant au baptême du feu des Myrmidons dans les avions de Rubillon, il a été le premier à fouler le champ de bataille de l'Offensive de Xuanzhong et le dernier à quitter la zone d'opérations lors de la Retraite d'Ishmailiyya. Phoenix incarne l'histoire glorieuse et sanglante des Myrmidons d'ALEPH.

Les tatouages sur ses bras témoignent de son parcours du combattant. Tous ont leur propre signification, lisible uniquement par les initiés, décrivant chacune de ses batailles. Une pratique perdue de la première génération de Myrmidons, dont il ne reste plus que quelques survivants.

Phoenix est aussi un recueil vivant d'expériences de combat direct, un guerrier expérimenté qui a tout vu et a de nombreuses histoires à raconter. La Sous-section a su tirer profit de l'immense richesse de connaissances de ce soldat vétéran en le plaçant comme superviseur-instructeur des jeunes Myrmidons débutants. En tant qu'instructeur, Phoenix a pour mission de polir et d'affiner les capacités exceptionnelles de ces guerriers débutants. En tant que superviseur de ces jeunes débutants, son devoir est de les accompagner lors de leurs premières opérations, combattant et tuant à leurs côtés, couvrant leur progression et dégageant le chemin en tant que tireur de soutien de l'équipe d'assaut.

Les qualités de Phoenix en tant qu'instructeur ont fait de lui le choix évident pour superviser et guider Achille pendant les phases finales du projet Guerrier. Le vétéran Myrmidon a aidé Achille à concilier toutes les connaissances théoriques téléchargées dans son Aspect avec la réalité quotidienne du combat, en équilibrant et en harmonisant ses superbes capacités physiques avec ses extraordinaires compétences techniques. Le caractère dur mais affable de Phénix, source inépuisable d'anecdotes, ainsi que sa grande expérience et sa vocation guerrière innée, lui ont valu l'amitié inconditionnelle d'Achille, qui l'a rapidement désigné comme l'un de ses officiers de confiance.

Même avec les cubes et les sauvegardes en ligne, ainsi que le stock de corps disponibles pour les Myrmidons, peu de ses frères ont atteint la longévité de Phoenix. Avec un historique d'interventions aussi long que celui de ce guerrier vétéran, la vraie mort par destruction du Cube est un destin assuré. D'autres se seraient déjà retirés pour servir dans un centre d'instruction à l'arrière-garde, mais pas Phoenix. Il est toujours là, sur la brèche, car même ses vieux instincts de soldat n'ont pas réussi à calmer l'étincelle, l'enthousiasme débridé d'un guerrier accro à l'émotion du combat.

PHOENIX, VETERAN MYRMIDON OFFICER

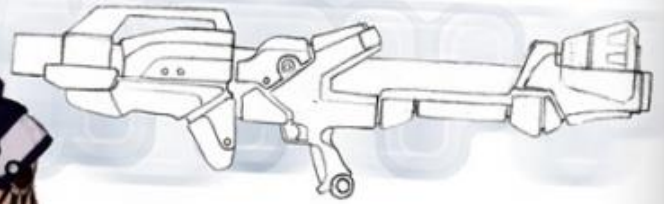


ALEPH
LOGO



FIGURE/WEAPONS SCALE

1. HEAVY ROCKET LAUNCHER



4. CC WEAPON



5. PISTOL



WWW.BEASTS...

INFINITY CONCEPT.

INFINITY
WEEK 2013
THEGAME.COM

INFINITY WEEK 3.0 - ALEPH ART - PHOENIX D

YUDBOT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Yud est la dixième lettre de l'Alephbet et signifie "Main", un nom plus qu'approprié pour les drones utilisées par les Sophotectes 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'usure après des heures d'utilisation continue. Néanmoins, ces améliorations entraînent un coût de production très élevé qui semble excessif pour les budgets panocéaniens. C'est pourquoi la licence a été confiée 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 le drone des Sophotectes d'ALEPH en situation de combat.

PATROCLUS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Patroclus (en grec classique, Πάτροκλος ou Patroklos) fils de Ménoétius de la lignée des Argonautes, était un brave et puissant guerrier, camarade et meilleur ami d'Achille, également entraîné par le centaure Chiron. Selon l'Illiade d'Homère, Patrocle a également participé au siège de Troie, tombant au combat en se faisant passer pour Achille.



Patroclus est le meilleur ami d'Achille, son protecteur et son garde du corps. Dans la Section des Situations Spéciales, il est le relais de sécurité du chef des Myrmidons. L'impétuosité d'Achille et son goût pour l'action aveugle le font régulièrement plonger dans des combats d'où il est difficile de l'extraire indemne. ALEPH, désireux de protéger sa création la plus ambitieuse sans compromettre sa capacité de destruction, a décidé de lui donner un garde du corps, quelqu'un capable de le laisser continuer à se battre mais de le maintenir en vie quel que soit l'environnement mortel. Le choix évident a été de construire une reconstitution de son camarade de l'Illiade. Anticipant la difficulté de cette tâche, un modèle avancé de Lhost Boddhishatva a été confié au projet : "Compagnon" et il a été formé à un large éventail de techniques d'assaut et de combat rapproché. Patroclus est un splendide combattant, doté des poings les plus rapides des Myrmidons, mais aussi un excellent tireur d'élite pour qui une arme à distance s'apparente à un permis de chasse établi par la déesse de la Vengeance. Courageux et déterminé, Patroclus est prêt à tout pour sauver la situation, ce qui fait de lui un atout pour la Section. Il se distingue par son extraordinaire capacité à déséquilibrer un ennemi en exploitant les fonctionnalités de son appareil holographique. Patroclus est capable d'opérer dans n'importe quelle position tactique offensive, et capable de démonter n'importe quelle stratégie ennemie en visant toujours son cœur et en cherchant la victoire à chaque coup et mouvement.

