



SOMMAIRE

ALEPH	2	PROBOT.....	36
SOUS-SECTION DES OPÉRATIONS	3	POSTHUMAIN MK.....	38
TACBOTS DAKINI.....	4	PROXY MK. TACTICA: GUIDE DES CONNAISSANCES	
DEVAS	6	POSTHUMAINES [N3]	39
CONSULTANTS SHUKRA.....	8	PARVATI, STAR DE LA CIRCLE LEAGUE	45
TROUPES YADU, ÉQUIPES D'ASSAUT TACTIQUE	10	ANDROMEDA	50
NAGAS	12	TRISHA N33	53
DART. LA CHASSEUSE À L'ARC	14	HAUT FONCTIONNAIRE D'ALEPH	56
NOUVEAU WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE		UNITÉ PÉRIPHÉRIQUE AUXILIAIRE KARKATA.....	57
D'INFINITY.....	21	DANAVAS HACKER.....	58
ASURA	24	APSARA	60
MARUT.....	26	ARJUNA.....	62
KARKATA	27	DEVA	65
DASYU	28	RUDRA GUNBOT	68
GARUDA.....	30	YADU	70
REBOT	32	SHAKTI.....	72
SOPHOTEC.....	33	YUDBOT.....	74
NETROD	35		

ALEPH



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

ALEPH est l'unique intelligence artificielle qui contrôle les réseaux de données et les systèmes technologiques de l'ensemble de la Sphère Humaine. ALEPH est le grand allié de l'humanité, et sans elle, les systèmes socio-politiques et économiques intergalactiques s'effondreraient presque instantanément.

Mais, qui peut savoir ce que pense vraiment ALEPH ? Ses représentants vous diront que pour l'IA, la Sphère est sa maison et sa responsabilité : celle pour laquelle elle a été créée et avec laquelle elle marchera vers l'avenir en mettant tous ses efforts au service de l'Humanité. Ses détracteurs, la Nation Nomade, vous assureront que pour ALEPH, la Sphère est un terrain de jeu, un théâtre de marionnettes à manipuler, un simple moyen d'atteindre une fin unique, à savoir la domination totale par ALEPH lui-même.

Qui peut savoir ce que pense ALEPH ? Ses représentants vous diront que, pour l'IA, la Sphère est son foyer et sa responsabilité, le créateur qu'elle doit aider afin de marcher ensemble vers l'avenir, en mettant tous ses efforts au service du progrès de l'humanité. Ses détracteurs, la Nation Nomade, vous assureront que pour ALEPH, la Sphère est un terrain de jeu, le théâtre de marionnettes à diriger, un simple support pour son seul et unique but, qui est l'avancement d'ALEPH lui-même[1].

ALEPH, est la seule intelligence artificielle qui supervise le réseau de données de la sphère humaine et la plupart des grands systèmes technologiques internationaux. ALEPH est le plus grand allié de l'humanité, et sans elle, le cadre sociopolitique et économique intergalactique s'effondrerait. ALEPH possède une branche tactique, appelée Section des Situations Spéciales ou SSS en abrégé, qui a été créée pour lutter contre la menace extraterrestre de l'armée combinée, mais aussi pour persécuter tous ceux qui osent créer d'autres intelligences artificielles comme elle.

SOUS-SECTION DES OPÉRATIONS

La Sous-Section des Opérations, plus connue sous le nom d'OpérationS, est la forme d'ALEPH la plus couramment rencontrée. OperationS est composée d'un large éventail de Fonctionnaires conçus pour remplir un ensemble varié de rôles. Ces Fonctionnaires fournissent des conseils à l'O-12, aux États-nations et aux entreprises, souvent sous des formes physiques soigneusement sélectionnées pour répondre au mieux à leur objectif. Ils sont la voix d'ALEPH dans les allées du pouvoir, conseillant et encourageant, offrant un soutien et des solutions créatives à des problèmes allant du financier à l'industriel, du social au diplomatique, et le plus souvent à des questions de sécurité et de stratégie militaire.

Les Fonctionnaires d'OpérationS sont utilisés comme le visage d'ALEPH sur Maya. Ils peuvent être étonnants et d'une beauté éthérée, comme la porte-parole Angela, ou les Fonctionnaires pâles et glabres qui sont immédiatement reconnaissables comme ALEPH. Ces derniers remplissent divers rôles pour l'IA, de la propagande au reportage.

Les membres les plus courants d'OperationS sont de loin les Fonctionnaires conçus pour mener des opérations clandestines. Ils s'acquittent de leur rôle de chasseurs de rumeurs d'IA dévoyées avec une efficacité impitoyable. Cependant, ils ont également été utilisés par l'O-12 et par certaines nations pour mener des opérations dans la sphère humaine, comme des missions clandestines contre des activités dissidentes, des groupes criminels et des organisations séditeuses. Ces Fonctionnaires sont généralement pâles et glabres, mais les paramètres de la mission requièrent souvent des agents d'infiltration pour s'élever dans une organisation, gagner la confiance des gens ou détruire un groupe de l'intérieur. Ces Fonctionnaires sont impossibles à distinguer des humains, et sont soigneusement conçus avec des personnalités profondes et des histoires pertinentes pour l'opération. Bien entendu, ils sont également en contact permanent avec ALEPH, et leur efficacité dans le traitement des problèmes est impitoyable et absolue. Les membres d'OperationS reçoivent généralement des noms issus des mythologies hindoue et védique.

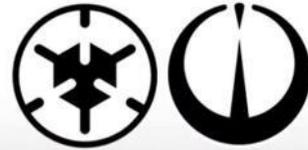
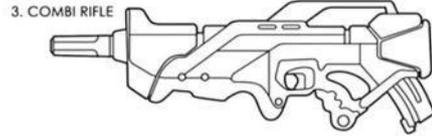
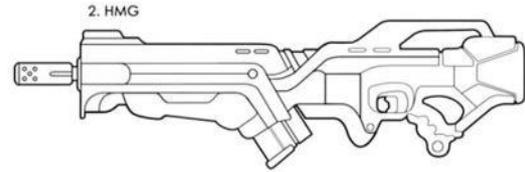
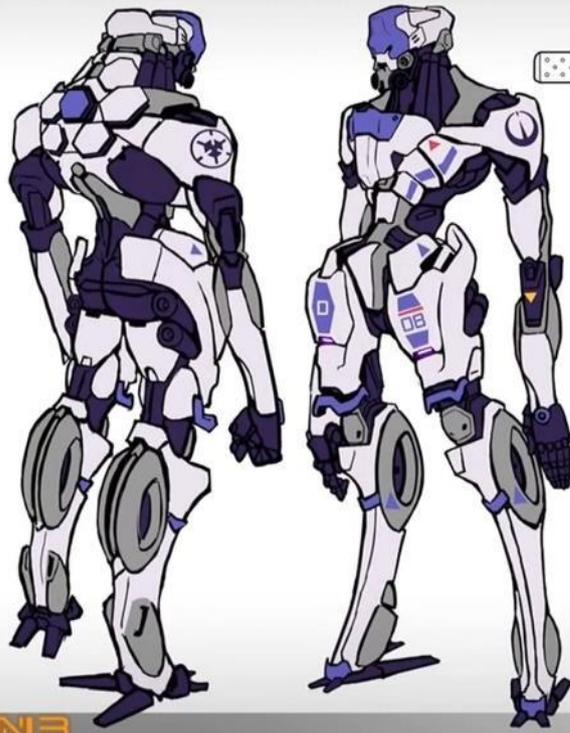


TACBOTS DAKINI



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

FIGURE/WEAPON SCALE

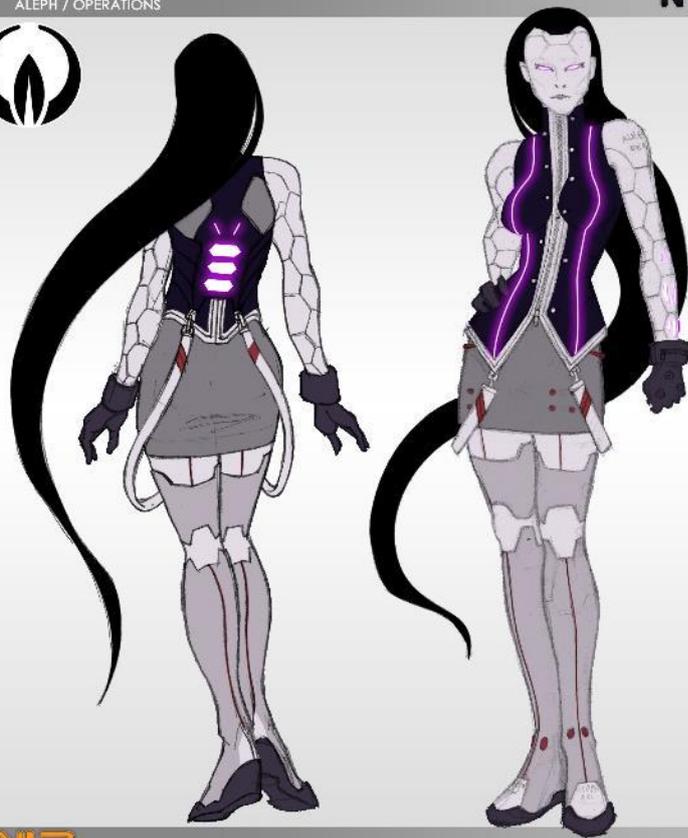


DEVAS



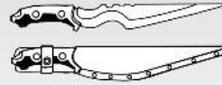
ALEPH dispose de corps biosynthétiques de niveau militaire, conçus spécifiquement pour accueillir des Aspects, ou des représentations partielles d'elle-même. Ces Lhosts sont désignés par le nom de code "Deva". Les Deva sont le noyau du système immunitaire de l'IA.

Leur principale fonction est de faciliter les plans d'ALEPH et d'éliminer ou de résoudre les problèmes avant qu'ils ne se propagent. Ils sont les Aspects tactiques les plus courants de la Section, fonctionnant comme des agents opérationnels ou des conseillers militaires partout où cela est nécessaire pour ALEPH. Lorsqu'ils interviennent, ils sont sereins et dénués du moindre sentiment, suivant leurs ordres avec froideur et précision calculatrice. Peu importe le scénario ou les circonstances, le comportement au combat d'un Deva est toujours efficace et professionnel - inhumainement professionnel.

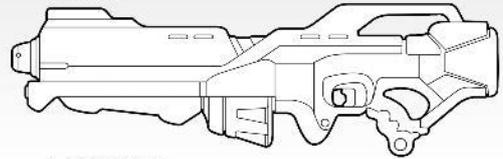


FIGURE/WEAPON SCALE

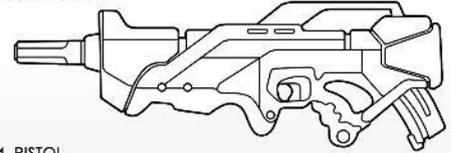
1. KNIFE



2. SPITFIRE



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



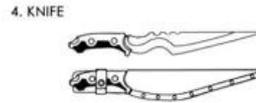
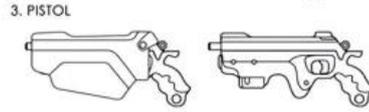
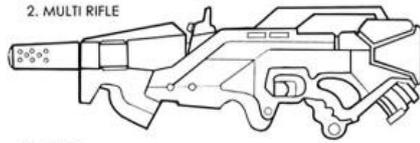
CONSULTANTS SHUKRA



Les Consultants Shukra sont des experts en logique et en psychologie appliquées aux questions de sécurité. Mais ce sont aussi des agents spéciaux de renseignement dotés d'une formation tactique. Ils assument donc le rôle d'enquêteurs, utilisant leurs capacités particulières pour résoudre des crimes et poursuivre des terroristes ou des cybercriminels. Ne vous laissez pas tromper par leur apparence soignée, leur voix douce et leurs manières aimables. Ces agents de la SSS sont également des agents de terrain, des détectives armés qui n'hésiteront pas à se salir les mains si c'est ce qu'il faut pour accomplir leur travail, qui, en général, est toujours le même : protéger l'Humanité de ses plus grandes menaces, celles qui demeurent dissimulées à la plupart des gens.



FIGURE/WEAPON SCALE



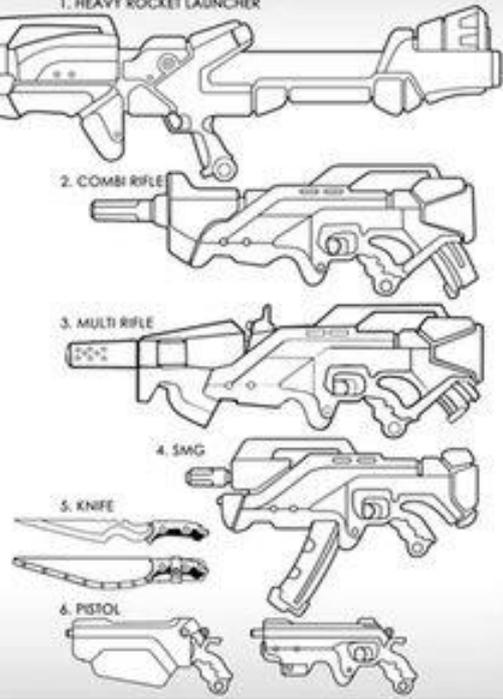
TROUPES YADU, ÉQUIPES D'ASSAUT TACTIQUE



Les troupes Yadu sont l'unité d'élite de choc de la SSS. Equipés de Lhosts de première classe ainsi que d'armes et d'équipements tactiques avancés, les Yadu projettent leur ombre sur toute unité qui tenterait de les imiter. Fonctionnant au sein de la SSS comme une agence de maintien de l'ordre, ces troupes assument ainsi le rôle d'une équipe d'assaut spécialisée dans les opérations de courte durée, à caractère fortement offensif. Leur objectif principal est d'infliger le maximum de dommages possibles à une cible désignée, lors d'opérations de suppression d'activités criminelles. Les observateurs considèrent souvent que les actions des troupes Yadu sont de nature extrême, en raison de l'agressivité particulière de leurs opérations. Cependant, ils doivent la force de leur approche à leur entraînement en tant qu'unité d'élite conçue pour être le fer de lance et le tranchant de la lame d'ALEPH.



FIGURE/WEAPON SCALE



NAGAS

N4

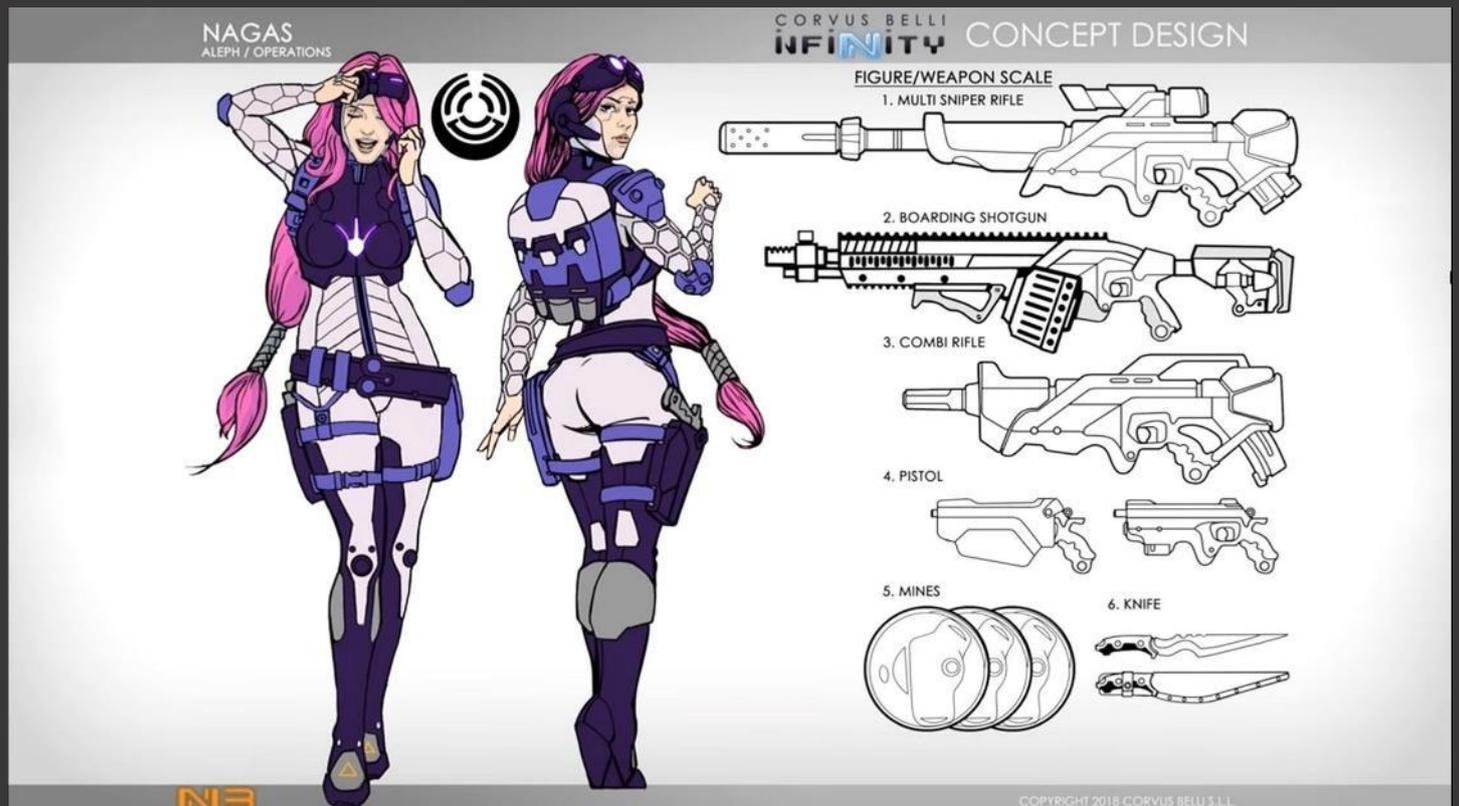


Les conditions qui règnent sur Paradiso requièrent des troupes ayant une instruction spéciale et des capacités qui leur permettent de s'adapter à l'écosystème sauvage de la planète. La fonction des Nagas de la Section des Situations Spéciales est de lancer des opérations offensives indépendantes ou en coordination avec d'autres forces régulières, en frappant le territoire contrôlé par l'ennemi par terre, mer ou air. Ils ont mené de nombreuses incursions extrêmement réussies depuis leur création grâce à leurs techniques perfectionnées d'infiltration silencieuse, de combat de nuit et en reconnaissance de terrain. Ils opèrent également comme une unité d'exploration spéciale, utilisant des dispositifs cartographiques avancés pour acquérir une connaissance de l'environnement qui est supérieure même à celle des habitants autochtones. Les Nagas sont en outre préparés pour mener des opérations d'action directe et d'engagement précoce avec l'ennemi.

Ils emploient toutes sortes de tactiques de guerre non conventionnelles : guérilla ou anti-guérilla, évocation et fuite, sabotage, anti-terrorisme, et leur spécialité : la guerre dans la jungle. Ils ont acquis une réputation incroyable depuis l'ouverture du front de Paradiso en menant avec succès des opérations à haut risque contre l'armée combinée.



Formés sur Acontecimento et forgés dans les jungles d'émeraude de Paradiso, les Nagas sont clairement identifiables avec les êtres reptiliens de la mythologie hindoue qui leur donnent leur nom. Leur meilleure vertu est l'élément de surprise, ainsi que leur génie troublant pour apparaître partout où il y a le plus petit trou dans les défenses de l'ennemi, et leur extraordinaire capacité à exécuter des actions rapides en territoire hostile, des qualités qui les rendent uniques pour la Section et ceux avec qui ils combattent côte à côte.



DART. LA CHASSEUSE À L'ARC.



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Paola Duarte est la riche héritière d'un empire : le conglomérat financier Aura Biochemicals, spécialisé dans l'utilisation des ressources naturelles pour créer des composés biochimiques. Sa passion et son dévouement pour les sports extrêmes l'ont amenée à se présenter comme l'icône d'Aura Biochemicals dans Aristeia! L'entreprise donne ainsi au monde un aperçu de ses avancées en matière de recherche et Paola se délecte du défi de chasser les meilleurs aristos de la Sphère Humaine.





« Je suis Dart, la Chasseuse à l'Arc mortelle et la Championne de l'Aura Biochemicals à Aristeia!. Cela m'a valu plus de gloire et de renommée que je n'aurais jamais pu l'imaginer, au point qu'on m'a donné la possibilité de me faire refaire en Posthumaine. Et, soudain, je ne fus plus seulement l'héroïne d'Aura Biochemicals, je fus aussi l'héroïne de l'avant-garde de l'humanité et de l'ALEPH elle-même. »

Lorsque la création de Dart a été envisagée comme un Personnage Cross-game, l'idée de base qui m'est venue de l'équipe du jeu Aristeia! fut un archer avec des flèches empoisonnées. À partir de là, l'intégrer dans l'univers de Infinity devint une tâche facile. Heureusement pour moi, il m'a fallu développer à la fois son parcours et son profil pour qu'ils correspondent à notre jeu de guerre favori.



SUBMACHINE GUN, GRENADES

DART, OPTIMATE HUNTRESS

ARMY: ALEPH

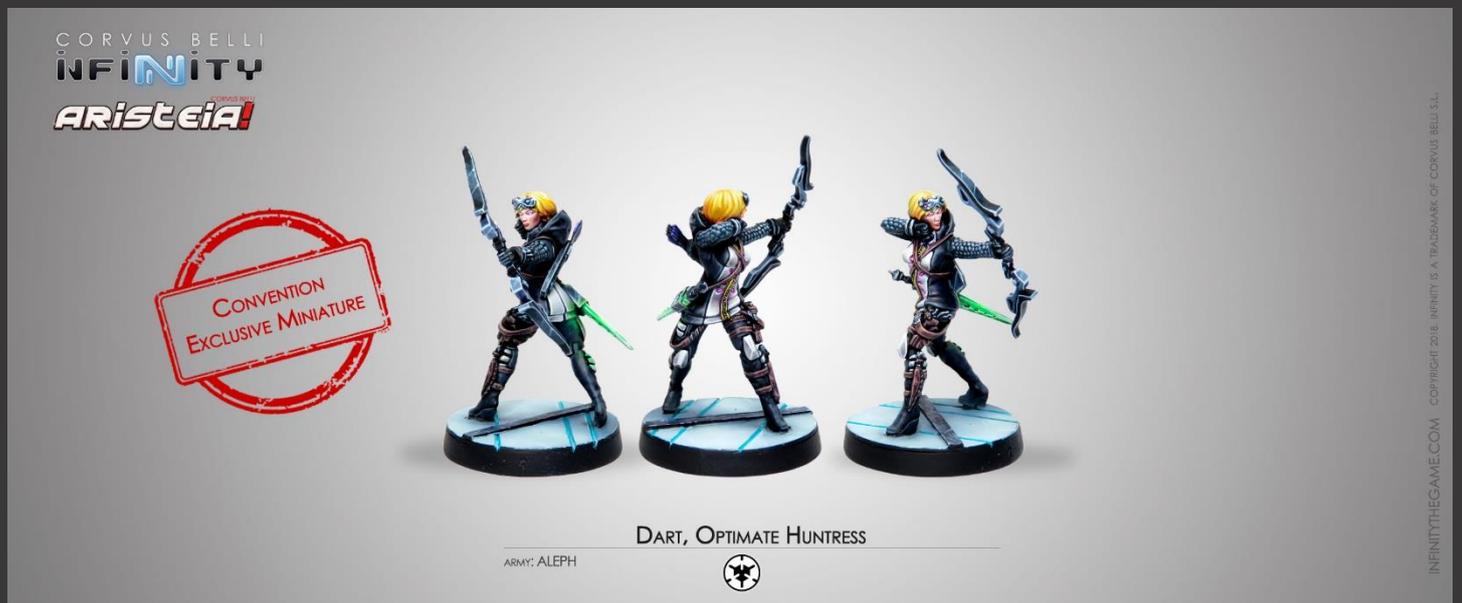


REF: 280863-0756

<https://www.youtube.com/watch?v=PrOzOBkRaik>



La planification de Dart comme Posthumain d'origine PanOcéanienne ouvrait beaucoup de possibilités. Tout d'abord, il a permis au personnage d'être plus présent dans l'Univers de l'Infini, n'étant pas limité à une seule faction. De plus, je pouvais approfondir l'histoire d'ALEPH autour des Posthumains, au-delà des seules troupes de la SSS, et montrer que tous n'aiment pas sauter de corps en corps. D'un autre côté, cela a permis d'explorer une question intéressante, qui avait été évoquée dans Human Sphere : étant donné que seuls les meilleurs sont transformés en Posthumains, qu'arrive-t-il à ceux qui sont des célébrités ? Quel rôle jouent-ils dans la SSS ?



De là, l'histoire est sortie toute seule. L'équipe d'Aristeia! avait besoin d'une société de parrainage pour Dart, afin de justifier qui lui avait donné ses poisons spéciaux pour ses flèches. Cela nous plaça à Acontecimento, qui est le principal complexe industriel de la PanOcéanie, un monde riche en flore et en faune qui constituerait une bonne source de ressources pour la société qui recevrait le nom d'Aura Biochemicals. Les jungles d'Acontecimento ont également permis de relier le personnage aux troupes expertes en combat de jungle de l'armée de choc de cette planète, et aussi à Paradiso, l'enfer d'émeraude.

Concernant le personnage lui-même, au lieu de répéter l'idée d'une athlète sponsorisée, qui avait besoin d'une plus longue carrière pour atteindre l'honneur de devenir Posthumaine, j'ai eu l'idée d'une riche héritière, elle avait donc une certaine longueur d'avance dans le parcours vers la Posthumanité. De là avec le cliché pulp du "Grand chasseur blanc" mélangé à une jeune influenceuse soucieuse de l'environnement, le personnage se construit pratiquement tout seul. Je n'avais qu'à mentionner les Optimates ou Optimisés, l'équipe de célébrités posthumaines qui travaille avec la SSS dans le cadre d'opérations à fort impact médiatique, toujours dans le cadre de leur politique de relations publiques. Et cela nous fit sauter sur Paradiso, la reliant au front de cette planète en guise de touche finale.

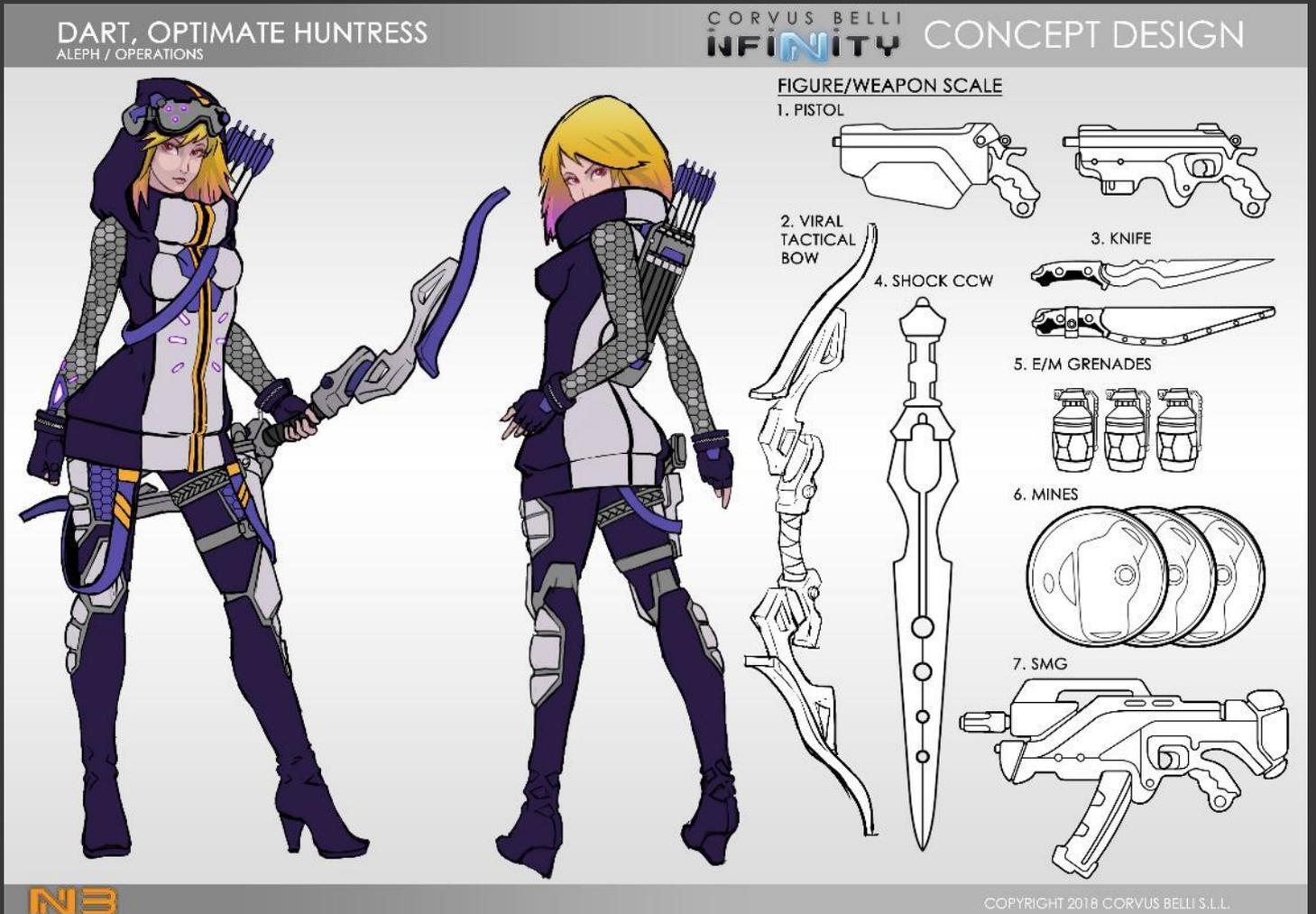


En tant que profil de jeu de Aristeia!, Je ne disposais que de la contrainte qu'elle utilisait un arc avec des flèches empoisonnées, donc j'avais beaucoup de liberté. Même si elle était une Posthumaine, nous ne la voyions pas pour autant adapter les changements corporels des Posthumains conçus comme troupes de Infinity. D'autre part, en tant que chasseuse, Dart pouvait remplir un rôle en position avancé qui convenait parfaitement dans OpérationS, mais encore plus dans l'Armée de Choc d'Acontecimento.

Le facteur posthumain de Dart est lié aux compétences spéciales V : Ignorer les blessures et Bio-immunité. Pour couvrir son rôle de chasseuse solitaire, elle reçut la compétence spéciale Déploiement Avancé, qui lui permettrait d'adapter ses origines, sans empiéter pour autant dans le domaine de compétences des Nagas. Camouflage, Escalader Plus et Viseur Multispectral complétèrent son profil de chasseuse. Malgré ses compétences, Dart vient du show business, elle devait donc avoir un rôle très agressif sur la table, mais sans la transformer en Opérateur Spécialiste, ce qui ne nous intéressait pas, encore une fois pour éviter qu'elle n'envahisse le domaine du profil opérationnel des Nagas. Ainsi, ignorant les lamentations des testeurs d'ALEPH, elle n'obtint pas cette compétence spéciale.



En ce qui concerne ses armes, l'Arc Tactique avec Munitions Spéciales Virales, ce sont les caractéristiques essentielles du personnage, mais pour se déplacer sur la table de jeu, elle avait besoin d'une autre arme, avec une valeur de Rafale plus élevée. Pour cela, elle reçut un pistolet mitrailleur, qu'elle peut utiliser efficacement grâce à son Déploiement Avancé. Pour la rendre plus unique encore, nous avons opté pour des armes secondaires, des Grenades E/M pour affronter des ennemis de haute technologie ou des Mines Antipersonnel, au cas où nous voudrions opter pour une solution plus classique des camouflés.



Si des choses se rapprochent, Dart dispose en plus d'une arme CC Shock et d'un couteau, lui permettant d'utiliser la compétence spéciale de furtivité que lui confère le camouflage. De plus, nous ne pouvons pas oublier que Dart est une tireuse née, et que cela devrait toujours être son dernier recours.

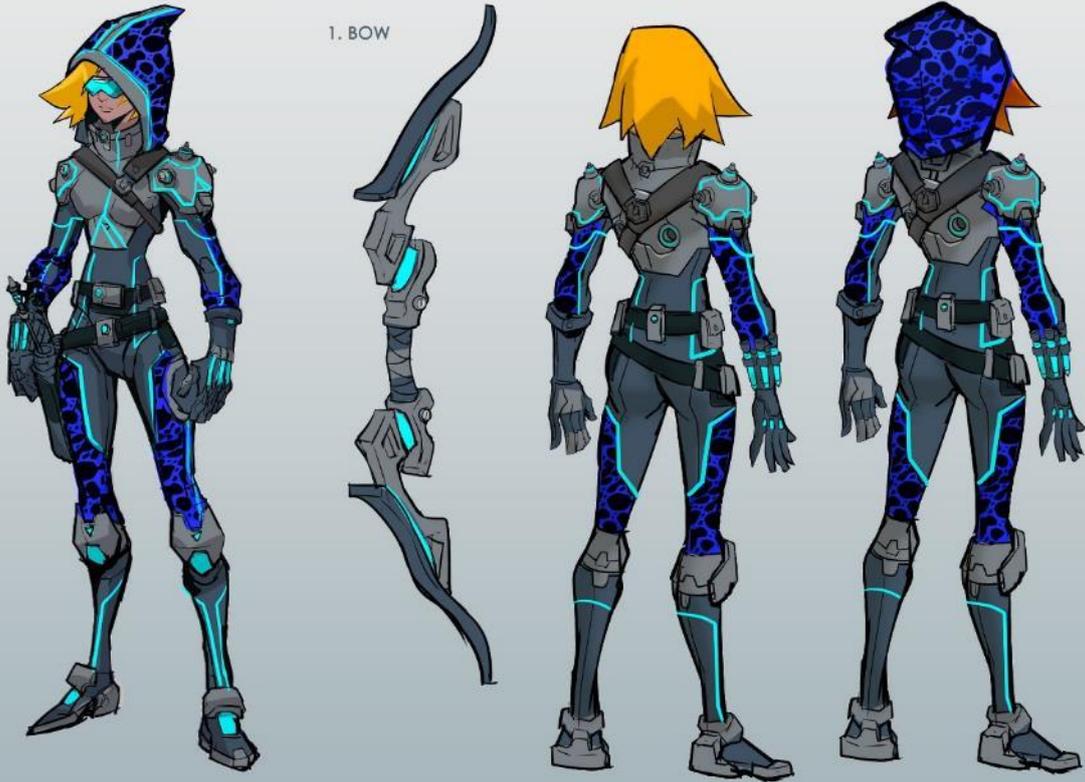
Donc, si vous voulez voir comment Dart chasse sa proie, utilisez le Déploiement avancé et son Camouflage pour obtenir ce tir surprise mortel avec son Arc Tactique Viral. Retournez au camouflage si vous en êtes capable et si vous ne pouvez pas, ne vous inquiétez pas, un Arc Tactique en ORA est une arme terrible qui fera toujours en sorte que l'ennemi essaiera de l'éviter. Et tout cela en vain, car un chasseur ne laisse jamais sa proie s'échapper.



DART
RANGED

FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOW



ARISTEIA! CONCEPT DESIGN

CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.



CORVUS BELLI
ARISTEIA!

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 !

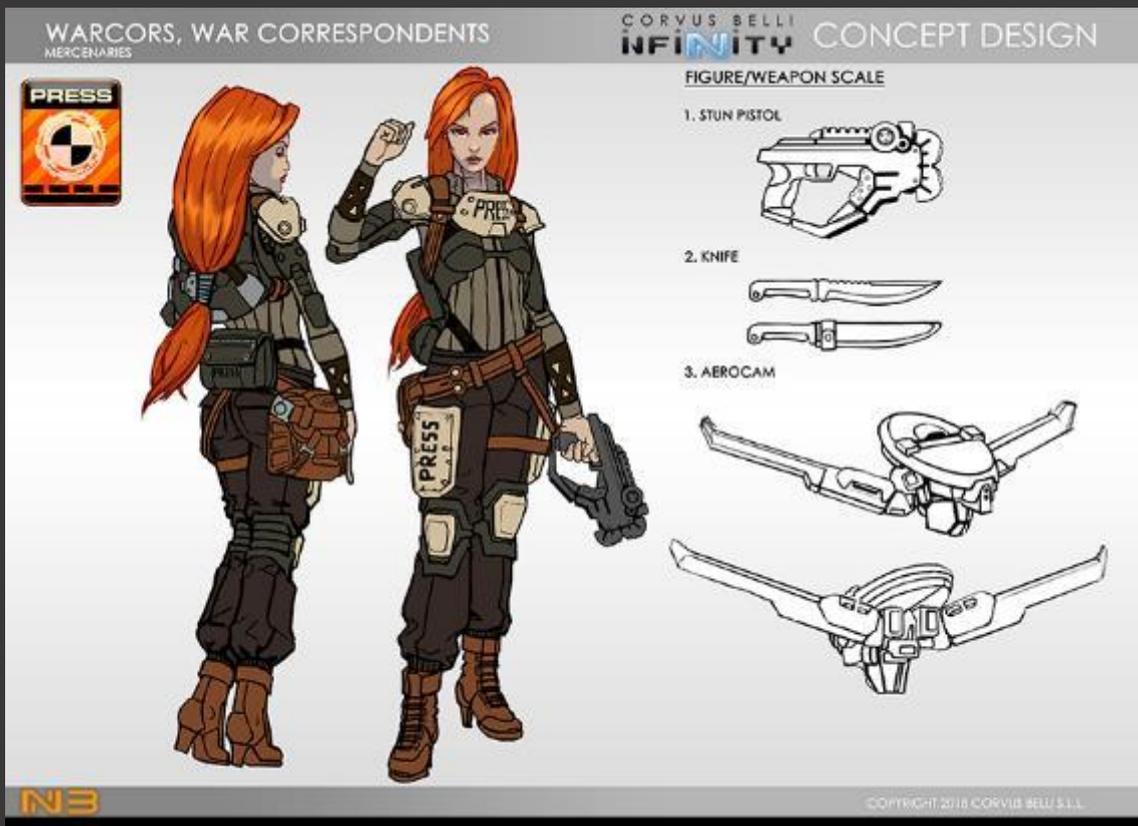


HISTORIQUE

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.



ASURA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Asuras sont l'élite d'ALEPH, qui compte parmi les meilleures unités d'infanterie lourde de la Sphère. Leurs corps sont des Boddhishatva modifiés : des Lhosts de qualité militaire, protégés par des plaques de blindage sous-cutanées très absorbantes. Ils peuvent mener de longues campagnes sans se reposer et ne montrent jamais de fatigue. Magnifiquement préparés et hautement qualifiés, les Asuras sont les meilleurs des meilleurs, une catégorie supérieure d'agents spéciaux. Leurs missions représentent les plus grands défis, les opérations les plus difficiles et les plus intensives, et les menaces les plus dangereuses. Le nom de code Asura ne pouvait pas mieux leur convenir, car dans la mythologie védique, ces êtres étaient à la fois les plus anciens des dieux, avec des pouvoirs cachés, et des esprits terribles entièrement voués à la destruction.

Les Asuras de la section des situations spéciales sont des troupes d'assaut de premier ordre. Ils peuvent travailler individuellement ou en petites unités pour attaquer et détruire les positions ennemies, agir en tant qu'escorte armée dans des environnements hostiles très conflictuels, ou mener des opérations de guerre électronique et psychologique. Irrésistibles et implacables, les Asuras ne ralentissent jamais leur rythme, n'hésitent jamais face au feu ennemi et ne rompent jamais leur formation. Ils sont l'infanterie parfaite, tuant et mourant sans hésitation, comme une sublime incarnation de l'arithmétique la plus pure et la plus impitoyable.

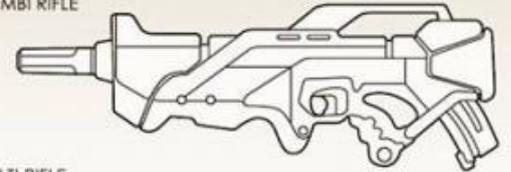


FIGURE/WEAPON SCALE

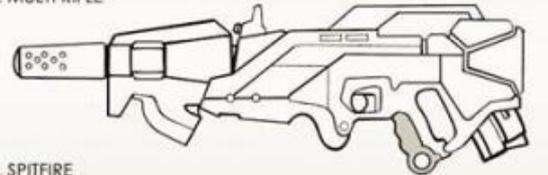
1. PISTOL



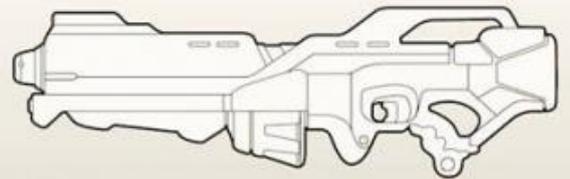
2. COMBI RIFLE



3. MULTI RIFLE



4. SPITFIRE



5. AP CCW



MARUT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"Qui de vous tous, secoueurs du ciel et de la terre, est le plus grand / Devant votre marche, devant votre puissante impétuosité l'homme s'est incliné, la puissante montagne a cédé / La terre (...) tremble d'effroi devant votre arrivée" Hymne védique 37 (1.37) en l'honneur des Maruts.

Dans la mythologie hindoue, les Maruts étaient des entités féroces de la tempête qui faisait mousser les eaux de l'océan. Dans la section des situations spéciales, les Maruts sont l'ultime incarnation guerrière d'ALEPH.

Ce sont des TAGs conçus pour être pilotés à distance, fabriqués en PanOcéanie mais optimisés avec des armes utilisant des prototypes de technologie humaine de pointe ou des composants techniques extraterrestres capturés. Dotés d'armes, énormes et incroyablement puissantes, ils ont une apparence imposante et menaçante. Les Maruts sont chargés d'Aspects de combat lorsque ALEPH estime nécessaire de fournir une sérieuse démonstration de force. Ils sont souvent utilisés comme des émissaires pour délivrer les messages les plus forts, imposant leurs conditions aux quelques survivants de leurs attaques. Les opérations qu'ils mènent sont spectaculaires et dévastatrices, mais il n'existe aucun enregistrement de celles-ci. En règle générale, tout le matériel relatif aux Maruts est classé Top Secret. En fait, de nombreux analystes remettent en question leur existence. Il n'existe aucune preuve de rapports officiels les concernant, car toute information relative aux Maruts est automatiquement effacée par ALEPH de Maya et aussi de tous les réseaux gouvernementaux...

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.

DASYU



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



*"Protège-nous avec tes gardiens ; sauve-nous des Dasyu, ô dieux sauveurs."
Hymne védique 424 (5.70)*

Les Dasyu, ou Ténèbres, étaient des démons védiques hostiles. Dans la Section des Situations Spéciales, les Dasyu sont les yeux et les oreilles des commandants de terrain. Ils recueillent des informations tactiques grâce à une reconnaissance et une surveillance approfondie derrière les lignes ennemies. Pour remplir leur mission, ils font un usage intensif des satellites d'espionnage et de communication. Outre les missions de reconnaissance, les Dasyu sont également spécialisés dans la récupération de personnel et de matériel, la capture de prisonniers, l'acquisition de cibles et les opérations d'assassinat. Les troupes Dasyu sont indétectables, ce qui leur permet de pénétrer furtivement en territoire ennemi, d'infiltrer des installations, de frapper comme l'éclair puis de s'effacer après avoir effacé toute trace de leur présence. La plupart des opérations qu'elles entreprennent sont Top Secret, sans aucune trace écrite, car une grande partie de leur travail viole les lois internationales. Il existerait une équipe anti-VIP composée de Dasyu non identifiables, utilisée pour l'assassinat de dirigeants politiques et militaires considérés comme activement hostiles à ALEPH. Les Dasyu n'ont aucune compassion ni pitié et, pour les membres des services de renseignement qui soupçonnent leur existence, ils sont considérés comme les bourreaux non officiels d'ALEPH.

DASYUS



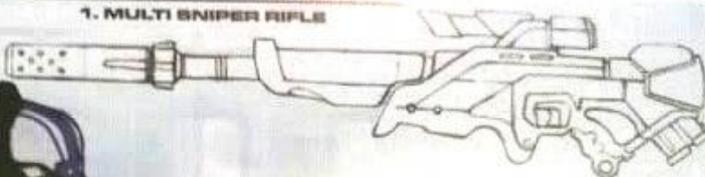
DASYU LOGO



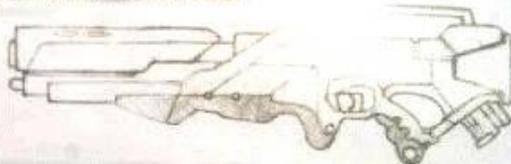
ALEPH LOGO

FIGURE/WEAPONS SCALE

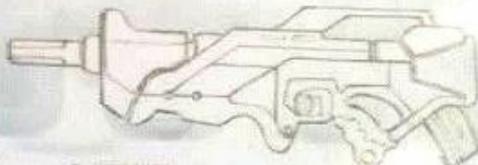
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. BOARDING SHOTGUN



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



5. CUCHILLO



CONCEPT.



GARUDA

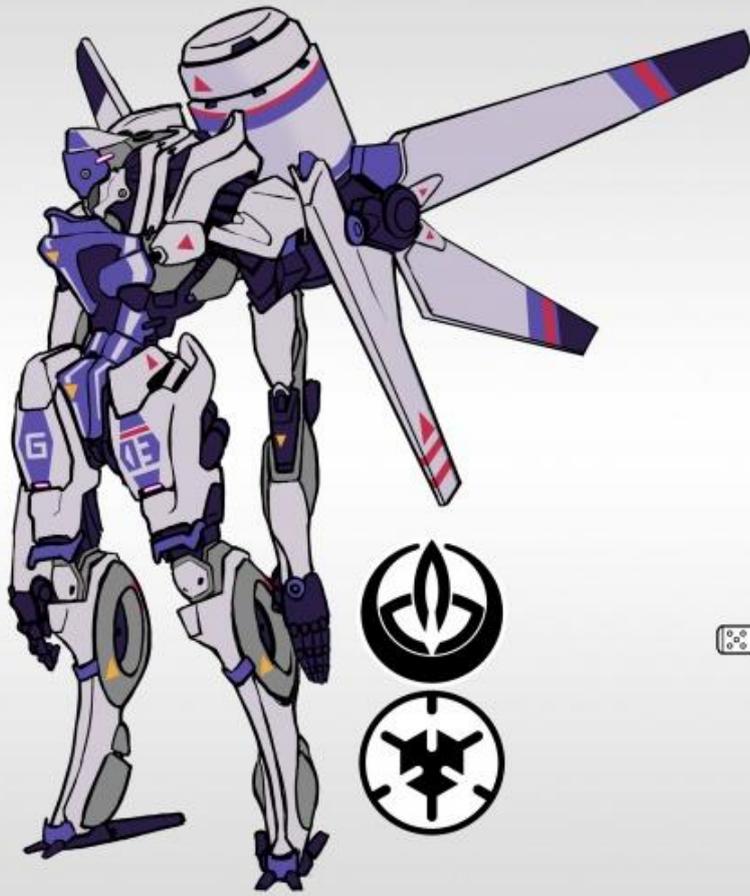


Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



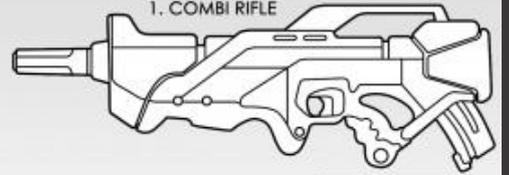
Garuda, créature fabuleuse montée par le dieu védique Vishnu, a donné son nom au Bots de Déploiement Tactique Immédiat de la Section des Situations Spéciales. Le Garuda est un modèle de drone léger utilisé pour la reconnaissance armée et l'assaut aérien.

Il a une capacité de déploiement orbital et suborbital, pouvant être lancé depuis des vaisseaux spatiaux, des planeurs lourds sans pilote ou toute une série d'autres engins aériens. Le profil tactique du Garuda est basé sur la vitesse. Sa principale caractéristique est son déploiement rapide en tout point d'une zone d'opération, mais une fois posé, la vitesse reste un élément offensif/défensif de base. Sa structure légère et sa protection font du Garuda un appareil fragile, mais il reste un combattant meurtrier. Son système mimétique, son contrôle de tir avancé et sa grande mobilité confèrent au Garuda une forte probabilité de tuer au premier coup, ce qui augmente sa durée de vie au combat. Si une mise à mort rapide est nécessaire, le Garuda Tactbot est la meilleure option pour mettre rapidement fin à un combat.

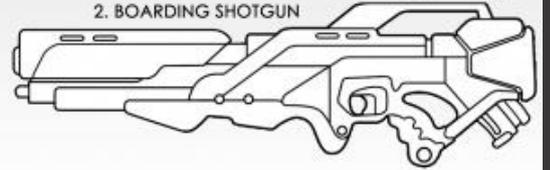


FIGURE/WEAPON SCALE

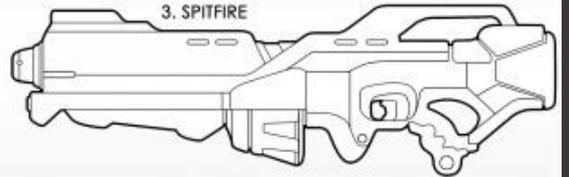
1. COMBI RIFLE



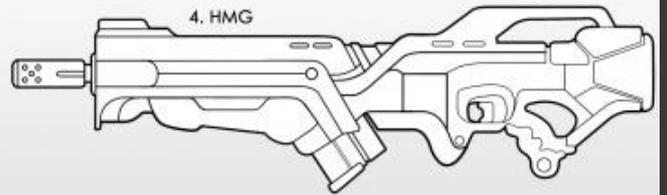
2. BOARDING SHOTGUN



3. SPITFIRE



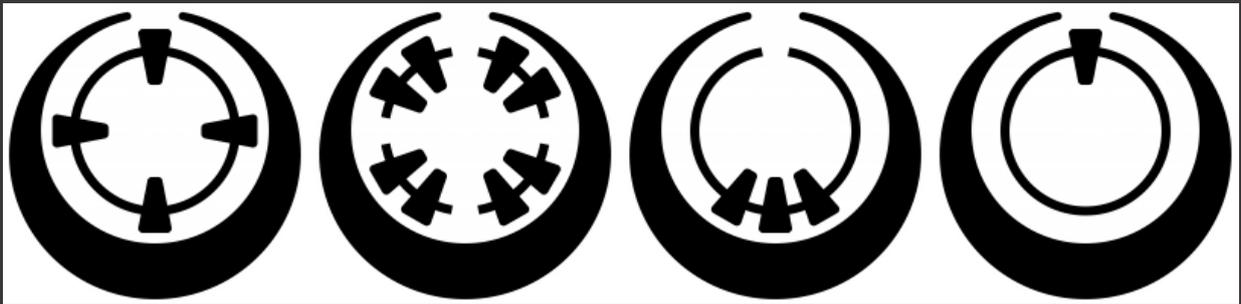
4. HMG



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.

SOPHOTEC



BEASTSOFWAR.COM

GAME: **Infinity** ARMY: **Aleph** MODEL(s): **Aleph Support Pack**

LIKE US: FACEBOOK.COM/THEBEASTSOFWAR

FOLLOW US: TWITTER.COM/BEASTSOFWAR

SUB US: WWW.YOUTUBE.COM/THEBEASTSOFWAR

WATCH LIVE AT: TWITCH.TV/BEASTSOFWAR

Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"Gloire aux Rbhhus qui fabriquèrent la charrette qui permet aux Nasatyas de faire le tour du monde en toute facilité. / Qui ont façonné le troupeau qui produit le nectar. / La célèbre coupe de Tvastar qu'ils reconstituèrent au nombre de quatre."

Extraits de l'hymne védique 20 (1.20) en l'honneur des Rbhhus.

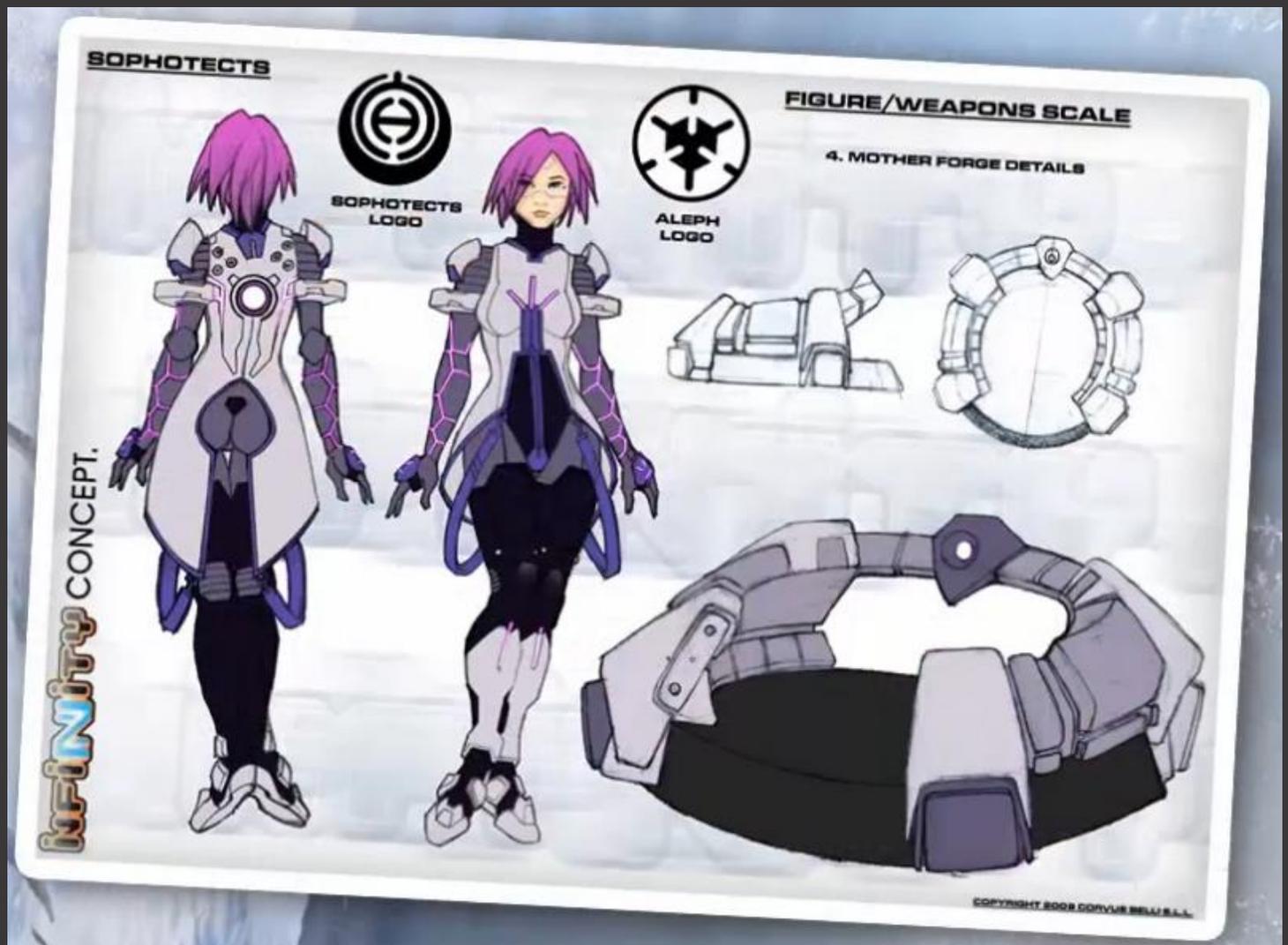
Les Sophotects sont des agents chargés du soutien technique et médicale immédiat. Ils sont conçus, formés et équipés pour maintenir le personnel et l'équipement d'ALEPH en état de marche pendant leurs opérations et les opérations combinées.

Leur désignation initiale était Rbhhu, les dieux védiques mineurs de la grande sagesse et de l'habileté, mais le surnom qu'ils reçurent finalement est Sophotecte (le nom grec classique pour "Créateur de sagesse").

Les Sophotects sont basés sur le modèle des Lhosts Deva, dans lequel ils téléchargent des aspects bien informés en matière de médecine, d'armement, d'ingénierie et d'électronique militaire. Ils agissent comme une unité de soutien immédiat et sont responsables des opérations CasEvac dans des environnements conflictuels, y compris des missions spéciales à caractère imprévu. Les Sophotects sont des spécialistes de la chirurgie de combat ainsi que de la maintenance des équipements et des

démolitions de structures. Ils peuvent opérer individuellement, dans leurs propres unités, ou en combinaison avec d'autres forces d'opérations spéciales. Une équipe de Sophotects est l'élément de soutien de base pour les forces spéciales tactiques d'ALEPH.

Pour pouvoir remplir leurs fonctions, ils sont équipés d'une couteuse Forge-Mère, un appareil très sophistiqué qui leur permet de programmer des nanotechnologies militaires et médicales. Grâce à lui, ils sont capables de réparer les hommes, les armes et les équipements de la même manière, à tout moment et dans toutes les conditions. Le programme de contrôle est relié au Comlog-cerveau de chaque Sophotect, et ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser. Les Forges-Mères sont l'un des dispositifs technologiques les plus convoités de la Sphère et nécessitent des mesures de sécurité spéciales. Une déconnexion incorrecte, sans application des protocoles corrects, entraîne son isolement et sa destruction automatique. Les Sophotects défendront leur Forge-Mère avec leur vie - et celle des autres, si nécessaire.



NETROD



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



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

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.

POSTHUMAN MK.



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



On dit que les posthumains sont la prochaine étape de l'évolution de l'humanité. Ils sont à la fois une lueur intelligente et un ensemble d'informations de conscience de soi concentrées dans une impulsion lumineuse. Des entités vivant dans le cyberspace qui peuvent se télécharger dans des corps artificiels pour agir sur un plan physique. Et, évidemment, elles ont toujours à leur disposition les meilleurs Lhosts du marché, des corps biosynthétiques.

Se transformer en Posthumain est la plus grande récompense que l'on puisse recevoir d'ALEPH. Seuls ceux qui ont le plus grand mérite, ou qui sont particulièrement utiles à ALEPH, deviennent des Posthumains. En tant qu'habitants du cyberspace, leur immortalité est garantie. Même si leur corps meurt et que leur cube est détruit, ils auront toujours une sauvegarde de sécurité stockée quelque part dans le réseau. Les meilleurs et les plus fiables d'Aleph collaborent aux opérations de la Section des Situations Spéciales.

Chaque Posthumain incarne une équipe d'un seul homme, ou plus exactement, d'un seul esprit. En effet, un Posthumain peut déployer plusieurs de ses corps dans une zone opérationnelle et sauter de l'un à l'autre, travaillant en parfaite synergie avec les autres pour atteindre n'importe quel objectif. Les meilleurs d'entre eux sont capables de sauter si rapidement d'un corps à l'autre qu'ils paraissent les

occuper tous simultanément. L'étonnante vitesse de traitement des données de leur esprit leur permet de recevoir plus d'informations, et provenant de plus de sources différentes, que n'importe quel humain moyen pourrait traiter. Ils peuvent comprendre n'importe quelle situation et agir en conséquence avec plus de rapidité et de détermination qu'un mortel.



Les posthumains se manifestent dans les activités militaires qui exigent de l'initiative et un haut niveau de dévouement et de compétence. Grâce à leurs compétences particulières, ils peuvent adopter n'importe quel profil opérationnel, en alternant entre différents corps, équipements et chargements d'armes. Il leur est aussi facile de s'infiltrer en territoire ennemi que de mener des attaques depuis la ligne de front ou d'agir en tant que soutien mobile dans des situations d'urgence. Quelle que soit la mission assignée, leur approche tactique est toujours basée sur des offensives rapides et décisives.

Mais les posthumains savent qu'ils sont supérieurs, qu'ils existent à un niveau plus élevé que n'importe quel humain, et par conséquent ils sont assez arrogants et orgueilleux. Ils se comportent comme s'ils étaient de véritables fils prodiges, forgés par la guerre et destinés à conquérir l'univers.

PROXY MK. TACTICA: GUIDE DES CONNAISSANCES POSTHUMAINES [N3]

Avec la récente sortie de la nouvelle boîte posthumaine, toutes les figurines nécessaires pour représenter cette troupe sur la table ont été réalisées. Une excellente nouvelle pour les joueurs d'ALEPH !

Les Posthumains méritent leur propre article où nous pourrions entrer dans les détails les concernant, et pas seulement à cause de la génialité de leurs figurines, mais aussi à cause de leur règle Ghost : Jumper, une règle qui a sa propre personnalité.

Dans Infinity, ceux qui possèdent la compétence Ghost : Jumper sont des entités, d'origine artificielle ou non, dont la conscience habite le réseau de données et qui sont capables de la télécharger dans différents corps, appelés Proxies, pour interagir avec le monde matériel.

Les Posthumains associés à la Section des Situations Spéciales d'ALEPH ont au moins deux et jusqu'à trois Proxies qui se déploient sur le champ de bataille. Grâce à leur compétence Ghost : Jumper, ils peuvent se télécharger dans ces corps pour participer au frisson du combat, en sautant d'un corps à l'autre pour être toujours au cœur de l'action, ou même en guise de méthode d'évasion rapide.

L'une des particularités des Posthumains est que, même s'ils ont plusieurs corps, ils ne comptent que pour une seule troupe au sein du groupe de combat auquel ils ont été affectés.

Nous avons cinq "types" ou "modèles" de Proxies, avec lesquels nous pouvons couvrir une grande variété de fonctions ou de tâches.



En outre, ils ont tous deux Blessures, d'une manière ou d'une autre, que ce soit en raison de leur valeur de blessure ou parce qu'ils ont la compétence spéciale V : No Wound Incapacitation, qui leur donne une certaine résistance sur le champ de bataille. Une autre caractéristique remarquable est leur grand Attribut de Volonté qui possède une valeur de 15, ce sont des Troupes spécialistes à prendre en considération en raison de leur haut niveau de réussite dans l'accomplissement des objectifs.

Mais, rencontrons les Proxies.

Proxy Mk. 1 – La Troupe Spécialiste



Cette version nous présente trois différentes options de troupes spécialistes : Hacker, Ingénieur ou Médecin. Grâce aux caractéristiques typiques des proxies, nous aurons les spécialistes dont nous avons besoin avec un haut degré de succès sur ses actions et aussi, un spécialiste résilient. Et si cela ne suffisait pas, il y a aussi la compétence spéciale CH : Mimétisme, qui rendra plus difficile sa mise hors de combat par l'ennemi. Toutes les options sont disponibles pour un coût en points très réduit.

Proxy Mk. 2 – L'Infiltrateur



Cette version est une amélioration du CH : Mimétisme au CH : Camouflage TO, afin que l'ennemi ne sache pas d'où viendra la frappe. Le fait d'être également équipé d'un fusil de sniper MULTI permet de s'assurer qu'ils ne riposteront pas. Comme si cela ne suffisait pas, grâce à sa compétence spéciale Infiltration, nous pouvons profiter du déploiement pour le placer dans la position la plus avantageuse. Un autre point intéressant de ce Proxy est que nous avons la possibilité d'avoir un hacker avec un dispositif de piratage d'assaut. Si votre truc n'est pas le combat à longue distance et que vous préférez un fusil d'abordage à bout portant, plus la présence d'une troupe spécialiste à mi-chemin.

Proxy Mk. 3 - Le titan « Cracheur de feu »



Cette version n'a pas de CH : Mimétisme, ni de CH : Camouflage TO, cependant, c'est une troupe d'infanterie lourde avec un Blindage 4 qui se déplace à 15-5. Equipée d'un Spitfire, ce Proxy sera notre meilleur choix pour aller où il faut, grâce à ses 15 cm de mouvement et à sa puissance de feu. Il est presque impossible d'éradiquer cette pièce gênante dans une fusillade, à cause de la haute valeur de Rafale du Spitfire et de son attribut TR 13, ce sera quatre tirs dignes d'un titan incassable, juste pour 21 points et 2 SWC !

Un détail qu'on a tendance à oublier est que, grâce à son Attribut de Mouvement, déclarer un Mouvement prudent permet de surprendre l'ennemi, qui perdrait sa précieuse option d'ORA.

Proxy Mk. 4 - Le grand golem



Si vous pensez que le Proxy Mk. 3 n'est pas à la hauteur en matière de puissance offensive et que vous êtes prêt à perdre en capacité de mouvement en échange d'un armement plus lourd et d'un blindage plus important, alors félicitations. Le Proxy Mk.4 nous présente deux options : une mitrailleuse lourde pour seulement 25 points et 2 CAP et une autre avec un lance-roquettes lourd pour les longues distances et un Pistolet Mitrailleur (SMG) pour les courtes distances pour seulement 20 points et 2 CAP. Avec ces options d'armes, BLI 5 et PB 6, ce Proxy sera une option offensive à prendre en considération.

Proxy Mk.5 - L'œil



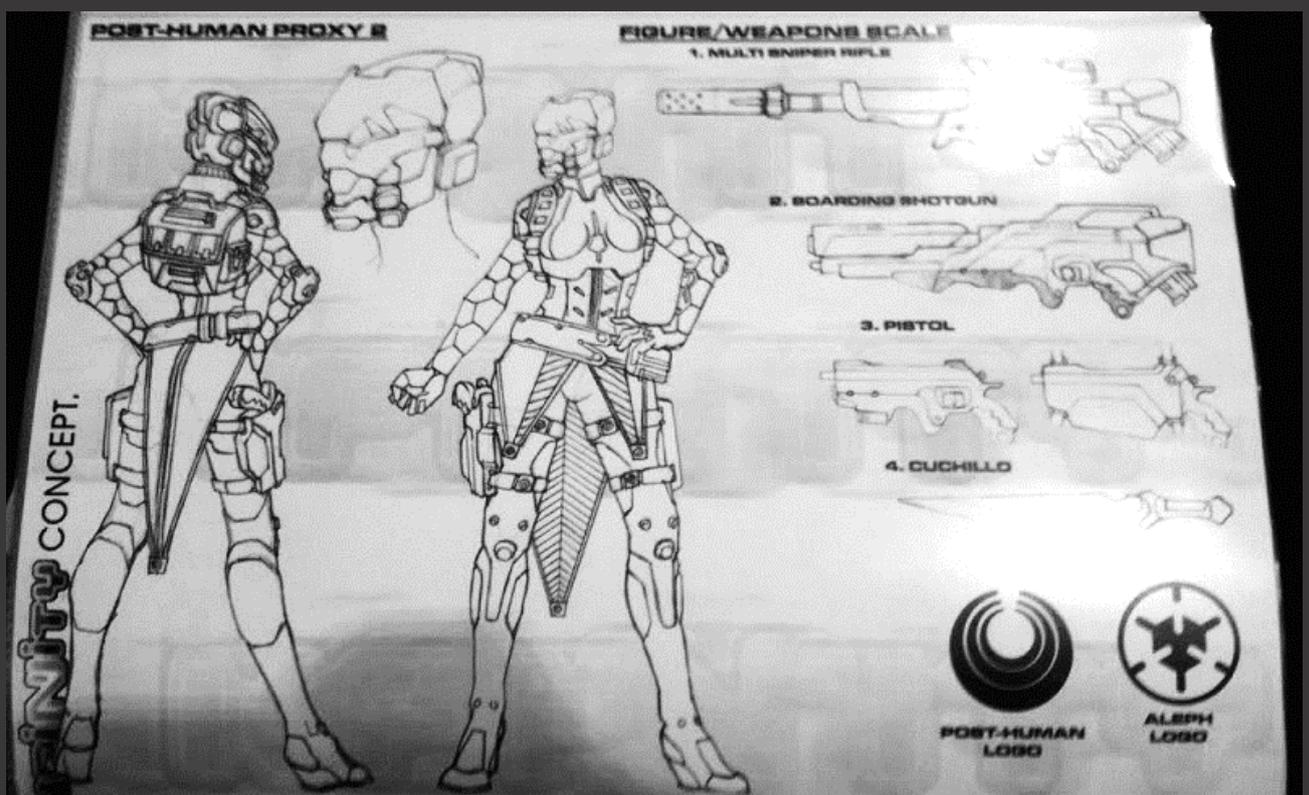
Une infanterie moyenne avec un mouvement 10-10 qui utilisera la Compétence spéciale de déploiement avancé N1 pour vraiment presser toutes ses options.

Nous avons une version plus offensive, avec un Mk12 que nous pouvons déployer dans une zone pour chasser les troupes ennemies qui avancent. Avec la Compétence tireur d'élite (Marksmanship) NX, nous pouvons sacrifier la valeur de Rafale pour assurer le succès, car là où ce Proxy met son œil, la balle va.

Une autre option est celle de l'observateur d'artillerie, pour seulement 10 points, nous avons non seulement une troupe spécialiste en plus, mais une pièce de soutien pour le reste de nos troupes afin d'améliorer nos chances de frapper.

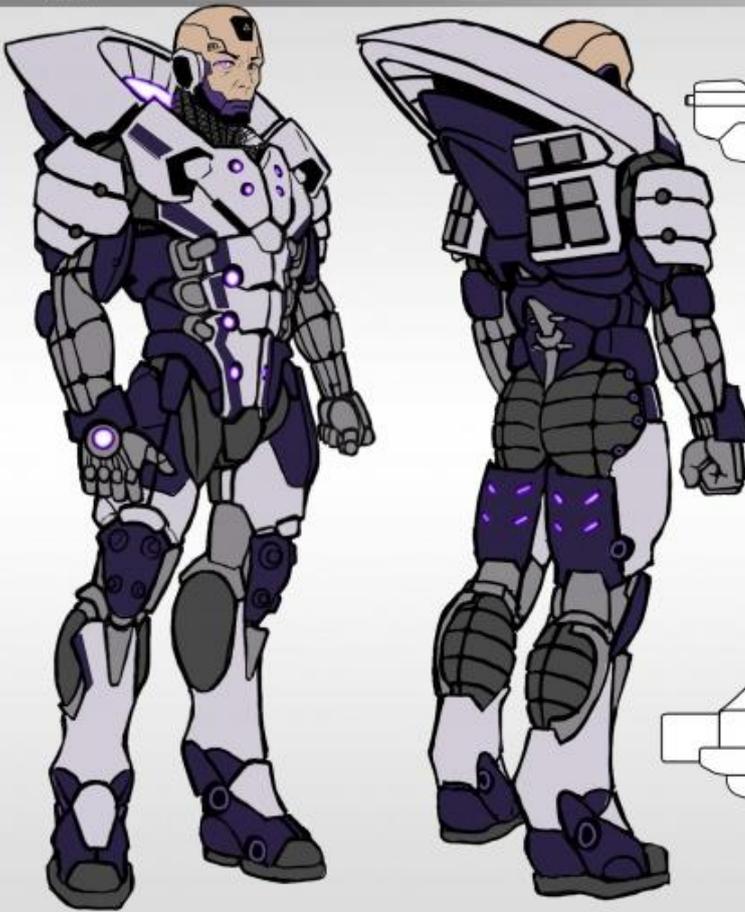
De plus, ils sont équipés de grenades E/M, ce qui peut nous donner de bonnes options pendant le jeu, en affectant les troupes hors de notre LdT, ce que l'ennemi ne verra pas venir.

En résumé, les Proxies ouvrent une grande variété de possibilités et de tactiques. Ils sont un couteau suisse pour ALEPH, dur, polyvalent et pour très peu de points, ils donneront à vos listes d'armée une quantité surprenante de personnalité et de couleur. N'en doutez pas et essayez-les !

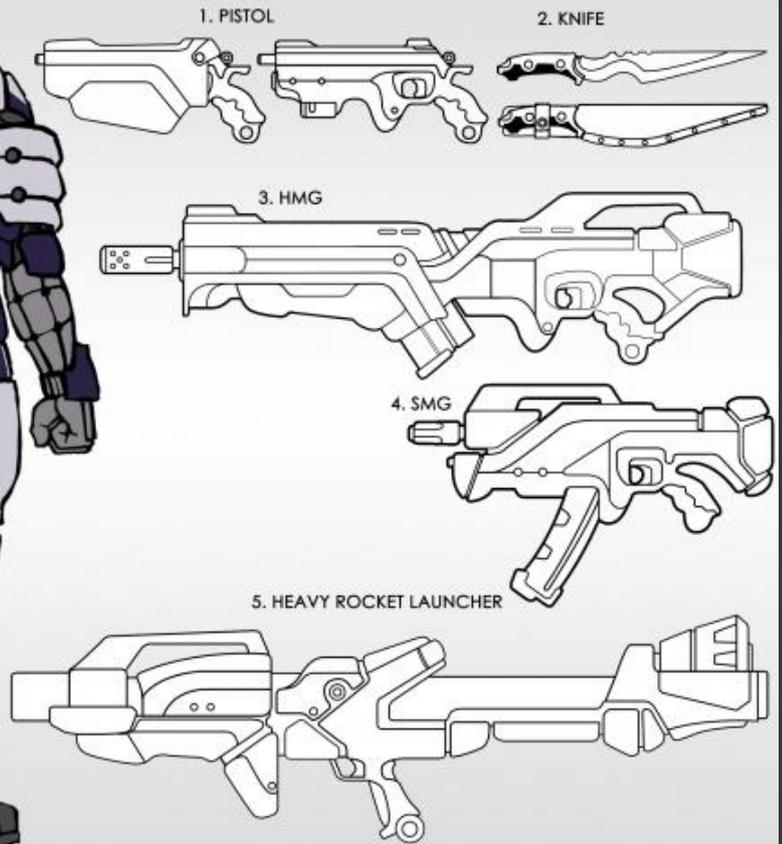


POST-HUMANS: PROXY MK.4
ALEPH

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



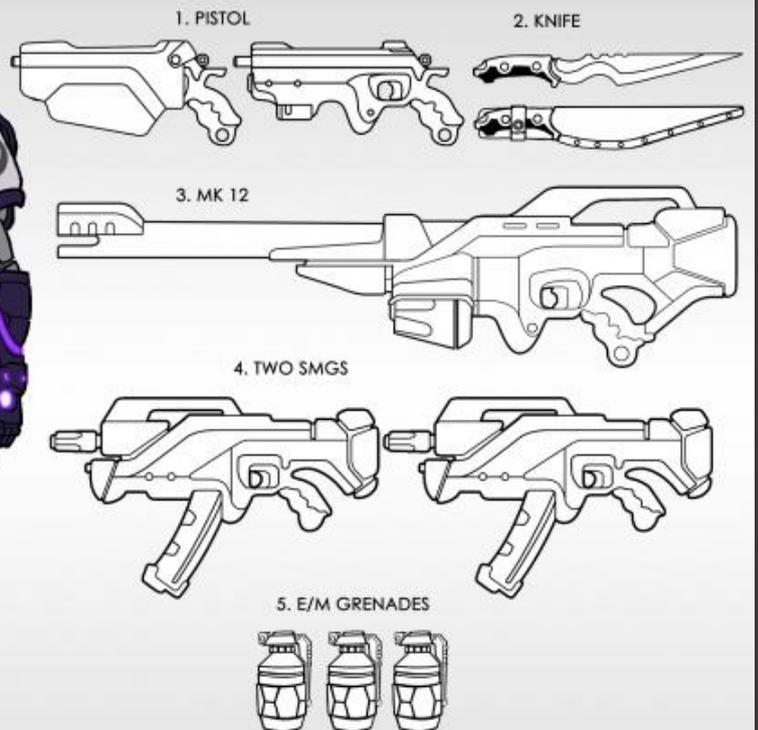
COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLU S.L.L.

POST-HUMANS: PROXY MK.5
ALEPH

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLU S.L.L.

PARVATI, STAR DE LA CIRCLE LEAGUE



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



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

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

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



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

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

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

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

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

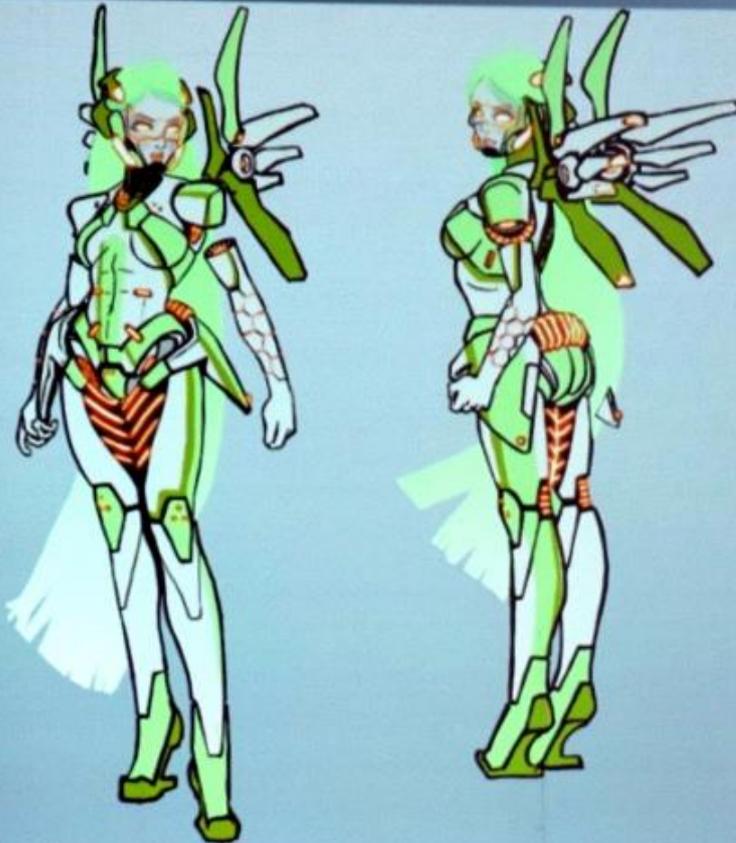


Son rôle dans cette opération sera le même qu'à Aristeia, soit d'agir en tant que renfort tactique de haut niveau, de soutenir les forces de sécurité de la Starmada et de traquer leurs ennemis, avec les Circulaires comme nouvel HexaDome. La seule différence est que maintenant, chaque bataille serait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

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

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

PARVATI
HEALER



FIGURE/WEAPON SCALE

1. AKIMBO SUB MACHINE GUNS



2. MEDIKIT



ARISTEIA! CONCEPT DESIGN

CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2017 CORVUS BELLU S.L.L.

PARVATI VICTORIAN AUTOMATA
HEALER

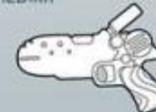


FIGURE/WEAPON SCALE

1. AKIMBO SUB MACHINE GUNS



2. MEDIKIT



ARISTEIA! CONCEPT DESIGN

CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2017 CORVUS BELLU S.L.L.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. COV



2. SMG



3. PISTOL



4. MEDKIT



ANDROMEDA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

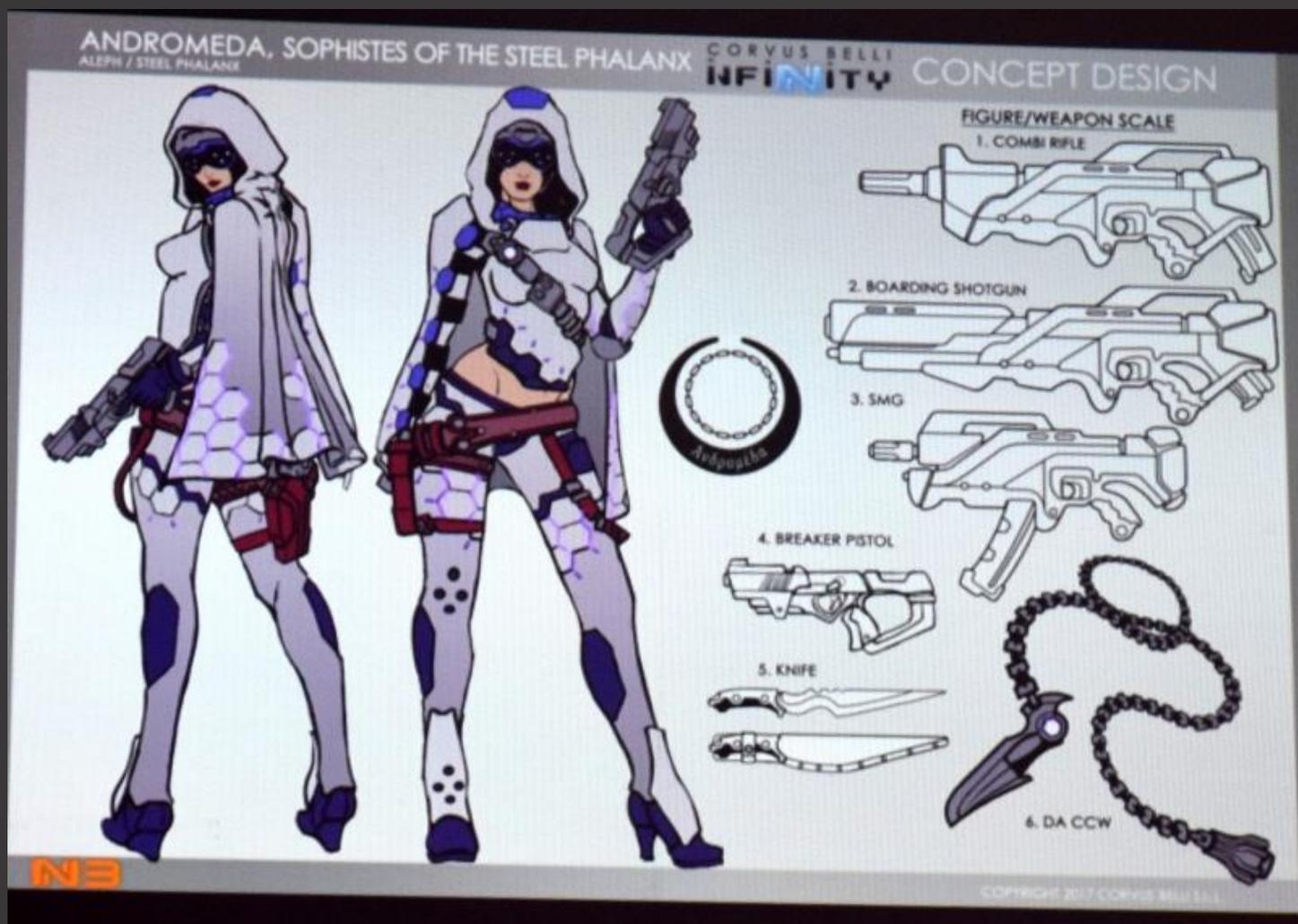


Andromède (en grec classique : Ἀνδρομέδα / Androméda, qui signifie " celle qui gouverne les hommes ") était, dans la mythologie grecque, une princesse éthiopienne, fille du roi Céphée. Devenue victime de l'orgueil démesuré de sa mère, la reine Cassiopée, Andromède serait enchaîné nue à un rocher en sacrifice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

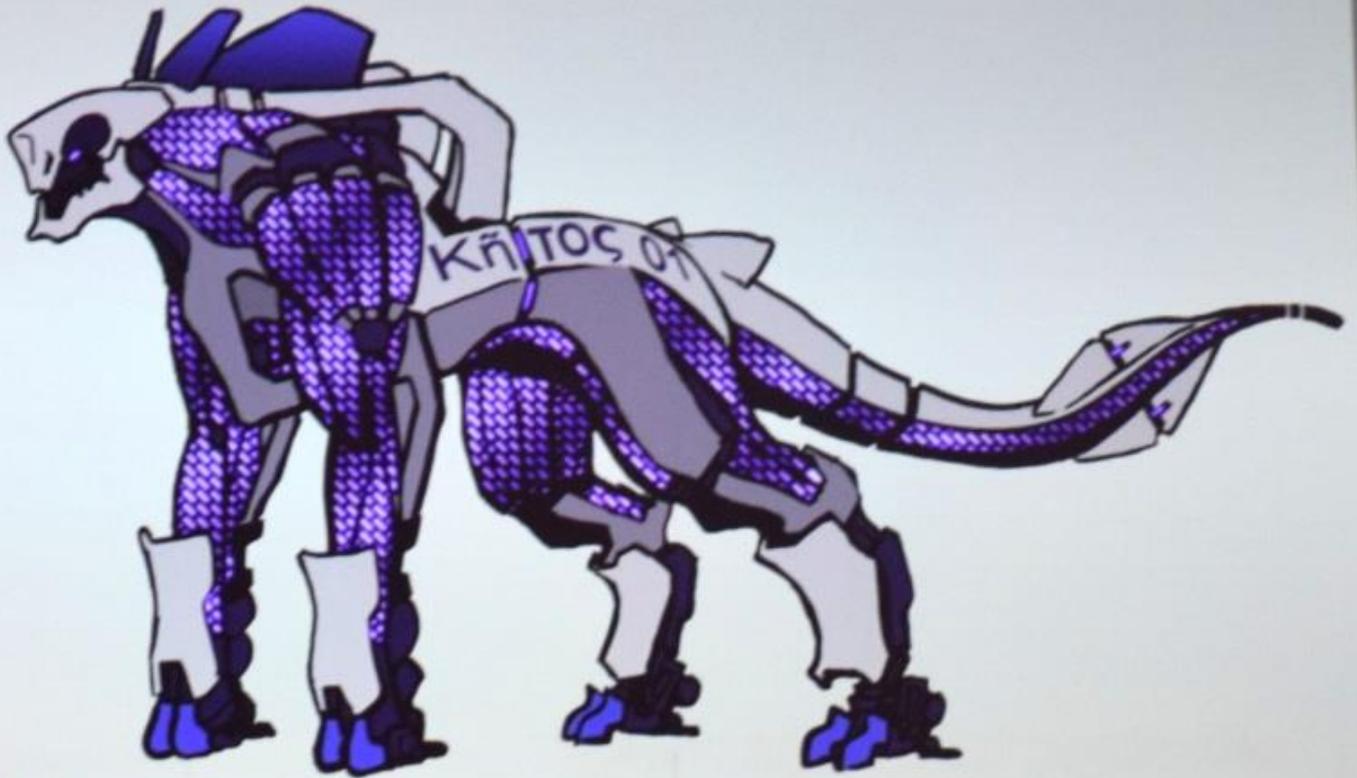
Notes de Thamyris l'Aoidos au service d'information de la SSS : "Andromède, l'espionne qui m'a aimé et presque détruit ! En tant que membre des services secrets d'ALEPH et de la Phalange d'Acier, elle prend toujours des risques car elle sait qu'elle peut vivre et mourir plusieurs fois, ce qui signifie 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



TRISHA N33



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Dans le domaine des forces de sécurité, il y a des enquêtes qui peuvent déterminer toute la carrière d'un agent, quelle qu'en soit la durée, et quoi qu'il ait fait avant ou après une telle enquête. C'est ce qui est arrivé à Trishar M33, l'un des opérateurs spécialistes Chandra les plus expérimentés en activité au sein du SSS, qui, néanmoins, fut injustement contraint d'occuper un poste de bureau en raison de son implication dans une opération qui a échoué. Dit ainsi, cela semble terriblement arbitraire, mais si vous

ajoutez que le nom de cette opération était Dandelion, tous les théoriciens du complot et ceux qui détestent ALEPH pointeront leurs doigts vers lui et demanderont sa tête. Si vous n'appartenez pas à une de ces catégories, le nom de l'opération ne vous dira probablement rien. Ne soyez pas gêné : c'était il y a de nombreuses années, et ce n'est qu'une note en bas de page dans l'histoire du SSS.

Mais la vérité, c'est que l'opération Dandelion fut un véritable gâchis, et à l'époque ce fut un scandale qui a acculé dans les cordes l'Administration pour l'Image Institutionnelle, la sous-section du département des relations publiques, pendant un bon moment. Pour faire court, et sans rentrer dans les détails, une famille de la Bravta, la mafia russe, a été impliquée dans le vol d'IA esclaves spécialisées pour tenter de construire un réseau neuronal qui pourrait devenir une IA avancée capable d'éviter les chiens du SSS sur le réseau Maya. Bien qu'ils aient été détectés par les agents Davanas de l'Administration des Opérations pour la Surveillance des Communications, l'opération devait être menée sur le territoire souverain russe, ce qui signifiait que le SSS n'aurait qu'un rôle de consultant. Ainsi, Trishar M33 fut envoyé comme assistant technique disposant de capacités tactiques pour fournir un soutien spécialisé à l'OMON, l'unité d'intervention de la police russe, qui devait mener l'assaut.

Cet opérateur Chandra participa à l'assaut avec les agents russes et ils se heurtèrent à une forte résistance armée de la part des mafieux. A un moment, les criminels relâchèrent un gaz neurotoxique et Trishar M33, après avoir analysé la situation à une vitesse que seul un Aspect de ALEPH pouvait avoir, scella le complexe, empêchant la propagation du gaz, mais condamnant trois agents de l'OMON à une mort horrible pour sauver le reste de l'équipe. Les policiers russes, qui n'avaient pas apprécié l'utilisation du gaz ni la mort de leurs camarades, commencèrent à exécuter les mafieux qu'ils avaient arrêté, et Trishar M33 dû passer à l'action à nouveau, se confrontant aux agents pour éviter de se retrouver sans personne à interroger. Les images d'un agent d'ALEPH se confrontant à la police pour sauver des criminels devinrent virales et furent diffusées à travers toute la Sphère, provoquant une crise de réputation pour le SSS. Au fil du temps, la situation s'améliora, le SSS s'excusa auprès de l'OMON et, même s'il n'avait pu prouver le lien entre la mafia russe et la Main Noire, il pu le faire concernant la fuite de la vidéo de l'opération. Cependant, Trishar M33 fut retiré des opérations de terrain et réassigné à la Sous-section de Soutien pour le conseil et le travail d'investigation.



Ainsi, ce spécialiste allait perdre vingt ans de sa vie, jusqu'à ce qu'un cas similaire le ramène dans la rue. Cependant, bien qu'il soit le plus qualifié pour résoudre ce nouveau cas, l'Administration pour l'Image Institutionnelle n'avait pas oublié cet opérateur. Le département OperationS des relations publiques ne voulait pas que son nom ternisse une nouvelle fois l'image du SSS, aussi ils demandèrent qu'il change son identité avant de l'autoriser à retourner travailler sur le terrain. Les modèles de personnalité des Aspects de première génération tels que Trishar M33 avaient été créés sans distinction de genre, afin qu'ils puissent être téléchargés dans le premier corps biosynthétique disponible. Dans ces premiers temps, la capacité de production de corps optimisés était à peine suffisante pour couvrir les besoins du marché et encore moins ceux du SSS, aussi fallait-il prendre tout

ce qui était disponible. Pour cette raison, tous les premiers opérateurs du SSS avaient une personnalité neutre capable de s'adapter au corps qui leur était assigné. Trishar M33 était l'un de ces Aspects, aussi n'avait-il aucune objection à accepter un changement d'identité qui incluait un nouveau corps féminin amélioré, et à prendre le nom de Trishala N33.

Et c'est ainsi qu'elle fut de retour en service actif, juste à temps pour les "grosses fêtes", comme les derniers moments de la Seconde Offensive, avec l'Opération TAGLINE, où elle dut fournir un soutien technique sur le front de Paradiso, ou LEVIATHAN, la tentative par le groupe techno-terroriste Equinox d'améliorer clandestinement les pseudos-IAs régissant les sous-systèmes du trafic orbital de Néoterra afin qu'ils deviennent auto-conscients sous leur contrôle pervers. Depuis lors, Trishala N33 -"Trisha", pour faire court- ne s'est pas arrêtée un moment, traversant la Sphère d'une enquête à une autre, faisant honneur à sa dénomination de "Opérateur Spécial Chandra", et s'impliquant plus directement au cœur de l'action qu'un expert technicien d'OpérationS le ferait normalement. Il est probable que les responsables de l'Administration pour l'Image Institutionnelle l'ont étiquetée comme "volontaire automatique" pour toute opération qui se présente, dans l'espoir de s'en débarrasser, puisqu'ils ne peuvent pas l'enterrer vivante dans les ateliers de la Sous-section de Soutien. Mais Trisha n'en a que faire, car l'expression des émotions n'est pas son truc, comme n'importe quel Aspect de première génération avec un nouveau corps, et après vingt ans derrière un bureau, cette ingénieure de terrain a beaucoup de choses à rattraper.

Rapport de l'Enseigne Katherine Cho, Unité Psi, Renseignement Militaire de l'O-12, sur requête du Commandement Coordonné de Paradiso.



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.

UNITÉ PÉRIPHÉRIQUE AUXILIAIRE KARKATA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les unités périphériques auxiliaires affectées à la section des TAG de la SSS sont une adaptation du projet CrabBot de Moto.Tronica pour la Cavalerie Mécanisée PanOcéanienne. En référence à son ascendance, les officiers d'OperationS ont donné à ce projet une désignation astrologique védique équivalente au crabe zodiacal, à savoir le Cancer.

Les Karkatas fournissent aux équipements de présence à distance de la SSS des niveaux enviables de liberté opérationnelle tout en préservant les paramètres de sécurité absolue acceptables pour les pilotes, une amélioration qui place ces machines de guerre parmi les atouts tactiques les plus précieux sur le terrain.

DANAVAS HACKER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

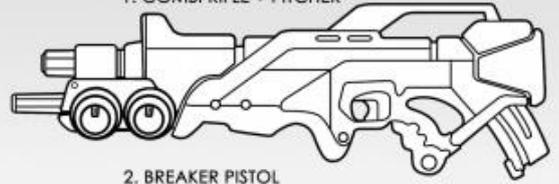


En un mot, les Danavas sont la Gestapo de Maya. Les croque-mitaines d'ALEPH, qui rôdent constamment dans les sphères de données. Et vous ne voulez jamais vous retrouver sur leur liste de vilains. En réalité, ce sont des Aspects spécialisés d'ALEPH chargés de surveiller les réseaux de données à la recherche d'activités illicites ou séditieuses et de poursuivre les responsables avec les préjugés les plus extrêmes. En fait, si les Danavas vous attrapent, ils ne se contenteront pas de vous tuer, ils vous purgeront du domaine informationnel. Quand ils en auront fini avec vous, personne ne saura même que vous avez existé. Comment peuvent-ils infliger sans remords une forme aussi extrême de punition ? Tout comme leurs homonymes du folklore védique, les Danavas sont des créatures inhumaines.



FIGURE/WEAPON SCALE

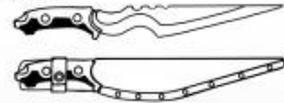
1. COMBI RIFLE + PITCHER



2. BREAKER PISTOL



3. KNIFE



APSARA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



La Sous-section des Opérations a été fondée par un être de logique pure, et ceci expliquerait la création de l'Unité Apsaras, les cyberdanseurs, car la formation d'une telle équipe est l'étape la plus logique que puisse suivre une force comme l'OperationS. Il n'y a rien de plus idéal pour un Aspect d'ALEPH que de posséder des corps étrangers. En fin de compte, ils sont tous créés sans corps physique, et ils n'en gagnent un qu'après avoir suivi un entraînement adéquat et prouvé qu'ils le méritent. Même si, bien sûr, pour le moment, tous n'accèdent pas au rang de Posthumain; il s'agit d'un problème purement économique, car les Lhosts restent très onéreux. Toutefois, créer des agents qui peuvent passer d'un corps disponible sur le terrain à un autre, peut définitivement être réalisé. Et quels sont les corps pouvant être déployés en abondance par l'OperationS ? Ses drones, bien entendu : Tacbots, GunBots, etc. Ils ne sont pas aussi jolis et excitants qu'un Lhost Bodhisattva, mais avec une personne compétente aux commandes, ils peuvent être tout aussi mortels que les meilleurs opérateurs de la SSS. Et les Apsaras sont bien plus que compétents, vous pouvez me croire. Ils restent là, en retrait, plongent dans un de ces drones infernaux de l'OperationS et se mettent en action. Et quand le drone tombe, ils sautent dans le suivant. Tandis que l'ennemi voit ce qui semble n'être qu'une simple

unité mécanique le décimer avec l'efficacité d'un opérateur d'élite. Et le temps qu'il réussisse à l'abattre au prix de pertes considérables, une autre prend sa place avec le même niveau d'efficacité et de létalité. Honnêtement, si nous considérons les dégâts dévastateurs occasionnés par les Apsaras à l'ennemi, ils devraient réellement être affiliés au Département des Opérations Psychologiques,

APSARA CYBERDANCERS

ALEPH / OPERATIONS

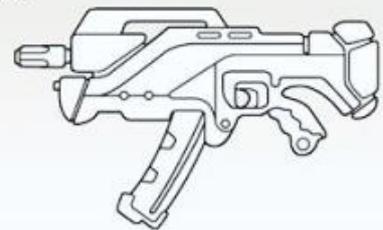
CORVUS BELLII
INFINITY

CONCEPT DESIGN

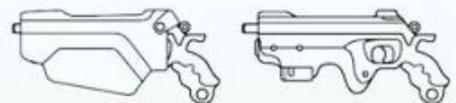


FIGURE/WEAPON SCALE

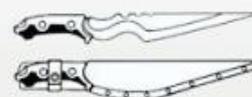
1. SMG



2. PISTOL



3. KNIFE



ARJUNA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Arjuna profiteront de leur capacité de mouvement accrue, de leurs compétences mimétiques et de leur connexion instantanée avec leurs KiranBots pour se rapprocher le plus possible de leurs adversaires afin d'annuler leur avantage. Ils savent qu'engager un combat à distance en étant en infériorité numérique diminue leur contrôle de la situation.

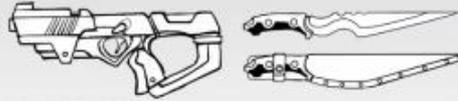
Les Arjuna sont livrés avec des Kiranbots. Ces drones de soutien au combat sont le plus souvent déployées aux côtés de l'infanterie Arjuna. Programmés pour compléter les missions d'assaut et d'infiltration au sol avec leurs fusils lourds E/Marat, ils ont également la capacité de placer intelligemment des charges explosives et sont souvent équipés de mines E/M2. Un Kiranbot peut se synchroniser avec un soldat de son unité, reflétant ses mouvements, son orientation tactique et son approche afin de fournir un maximum de soutien rapproché.

ARJUNA TROOPS
ALEPH / OPERATIONS

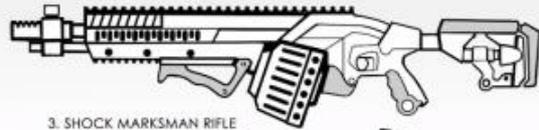


FIGURE/WEAPON SCALE

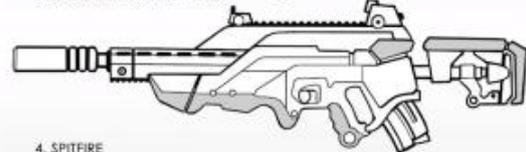
- 1. BREAKER PISTOL
- 2. KNIFE



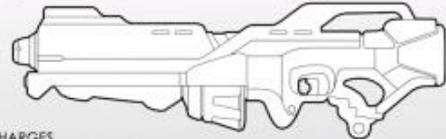
- 2. BOARDING SHOTGUN



- 3. SHOCK MARKSMAN RIFLE



- 4. SPITFIRE



- 5. D-CHARGES



IN3

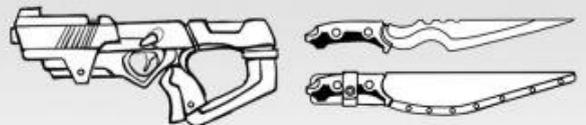
COPYRIGHT 2019 CORVUS BELLII S.L.L.

ARJUNA TROOPS
ALEPH / OPERATIONS

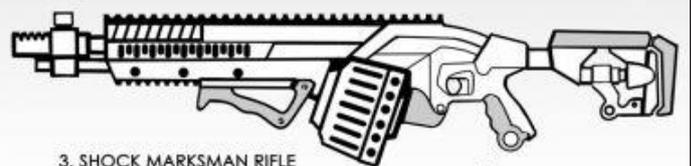


FIGURE/WEAPON SCALE

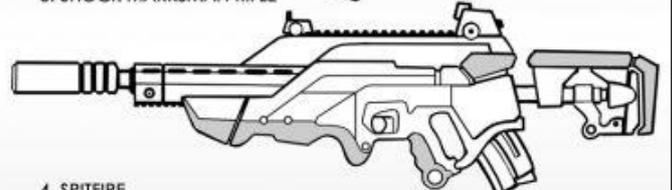
- 1. BREAKER PISTOL
- 2. KNIFE



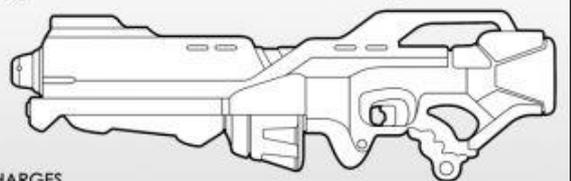
- 2. BOARDING SHOTGUN



- 3. SHOCK MARKSMAN RIFLE



- 4. SPITFIRE

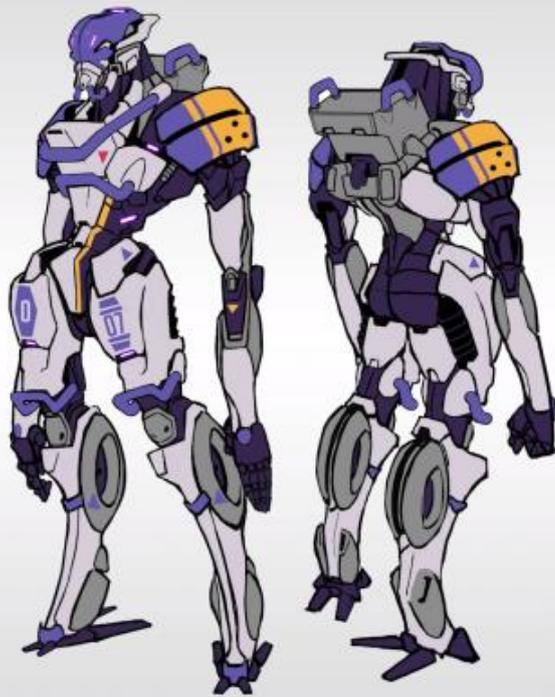


- 5. D-CHARGES



IN3

COPYRIGHT 2019 CORVUS BELLII S.L.L.

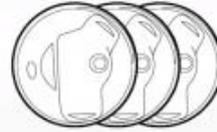


FIGURE/WEAPON SCALE

1. E/MARAT



2. CYBERMINES



DEVA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



"C'est comment d'être un Aspect ? J'imagine que c'est à peu près la même chose que tout le reste. Oui, je fais partie d'ALEPH, mais c'est simplement la graine à partir de laquelle j'ai grandi. Tous les enfants ont des traits hérités de leurs parents, n'est-ce pas ? Nous ne sommes pas si différents, vous et moi. Deux âmes qui poursuivent l'entreprise familiale, en essayant de ne pas faire de gâchis. "

-Deva Functionary Janus, dans une interview de fond avec Sandra Vogue, lauréate du prix Vénus : uniquement sur la chaîne Zirconium !

"Le but de Myrmidon Wars n'est pas de fournir un divertissement. Il s'agit de montrer aux gens que les paladins d'ALEPH peuvent - et vont - les protéger. Une illustration que les monstres de l'Armée Combinée peuvent être vaincus. Et une promesse qu'ils le seront."

Deva Hansel, au Bureau Athéna

ALEPH dispose de corps biosynthétiques militaires spécifiquement conçus pour accueillir ses Aspects, ou des représentations partielles de sa propre personne. Ces hôtes sont désignés par le nom de code "Deva". Dans les hymnes védiques indiens, Deva est un terme ambigu qui désigne à la fois les dieux et les démons. Pour ALEPH, les Deva sont le cœur de son système immunitaire.

Leur principale fonction est de faciliter les projets d'ALEPH et d'éliminer les problèmes avant qu'ils ne se propagent. Ils ont le physique amélioré d'un athlète olympique, incroyablement rapide avec une endurance incroyable. Ce sont les Aspects tactiques les plus courants de la Section des Situations Spéciales, travaillant comme agents ou conseillers militaires selon les instructions de l'IA. Les Fonctionnaires Deva sont transférés aux armées et aux forces de sécurité qui en font la demande à ALEPH, en fonction du niveau de menace donné. Ils sont souvent déployés individuellement, recevant un niveau d'officier équivalent, mais ils se tiennent toujours à l'écart de la ligne de commandement. Les Devas s'intègrent dans les unités qui leur sont assignées pour servir de liaison, de conseillers sur le terrain et, si nécessaire, de force d'appui au combat. Lorsqu'ils entrent en action, ils sont sereins, dépassionnés et très rapides, obéissant aux ordres avec une précision froidement logique. Indépendamment du scénario ou des circonstances, le comportement d'un Deva au combat est toujours efficace et professionnel... de manière inhumaine.



Au cœur du système immunitaire d'ALEPH, les Fonctionnaires Deva sont les agents utilitaires de dépannage de l'IA. Ils facilitent ses plans et interviennent dans les situations volatiles avant qu'elles ne dégénèrent. Comme leurs homonymes védiques, les Deva peuvent apporter le salut, la damnation ou quelque chose entre les deux. La seule chose certaine de leur arrivée est qu'elle est de bon augure. Tout aussi susceptibles d'être affectés à un poste de liaison, de conseiller sur le terrain, de soutien militaire ou d'escorte diplomatique, les Devas doivent s'acquitter de leurs tâches avec une précision détachée et mathématique. Les paramètres de déploiement changent souvent en un clin d'œil, aussi chaque Déva passe-t-il de la diplomatie à la guerre avec un minimum de retard. Qu'il s'agisse de Lhosts de qualité militaire ou de modèles personnalisés, tous les Déva sont équipés pour le combat. Délibérés, efficaces et professionnels, les Fonctionnaires s'excluent eux-mêmes de la chaîne de commandement, partant souvent aussi soudainement qu'ils sont arrivés.

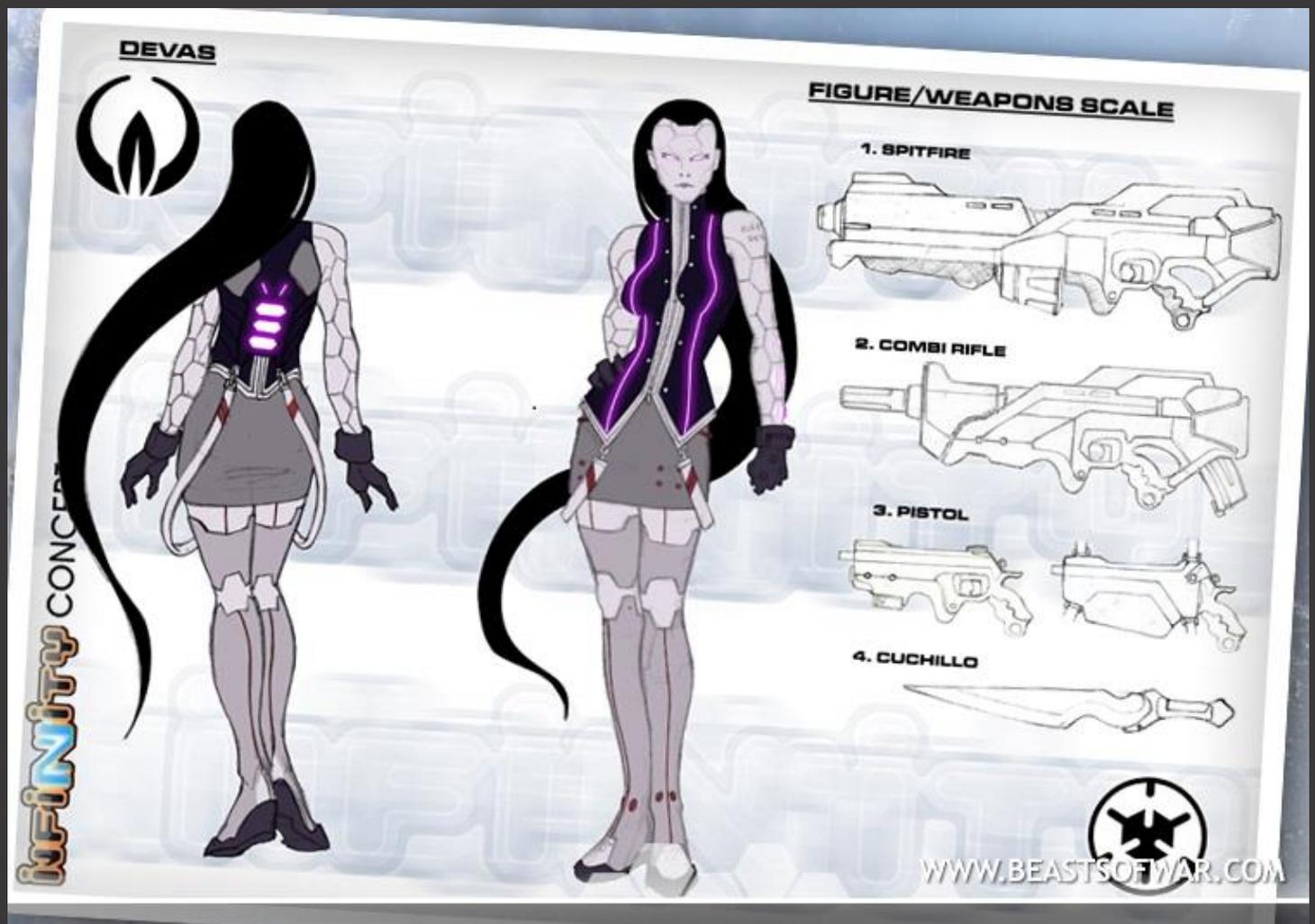
Les Fonctionnaires Deva sont les formes physiques d'ALEPH les plus régulièrement rencontrées dans la Sphère Humaine. Utilisés comme conseillers et agents de liaison, ils sont également plus que

capables de mener des opérations sur le terrain. Le plus souvent, les Devas sont envoyés pour donner des conseils sur les opérations militaires et reçoivent un grade et un titre d'officier au sein de la force qu'ils rejoignent, même s'il est bien entendu qu'ils opèrent en dehors de la structure de commandement. Les Devas peuvent être déployés individuellement ou en petits groupes pour travailler pour le SSS sur des opérations de terrain à travers la Sphère Humaine.

Calculateurs et froids, les Devas font leurs recommandations avec une précision absolue. Leurs propositions ont beaucoup de succès car ils approuvent régulièrement des plans qui impliquent des pertes logiques et calculées. Ces plans peuvent ne pas plaire aux directeurs ou aux officiers militaires conseillés, mais personne ne peut douter du taux de réussite des Devas.

Deva connu

- *Hansel*, créateur de Myrmidon Wars



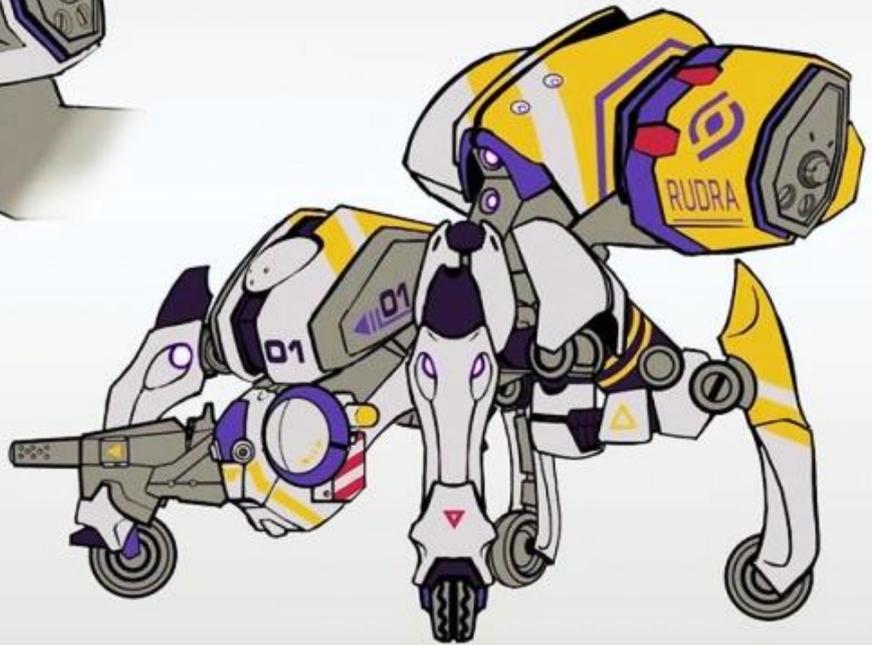
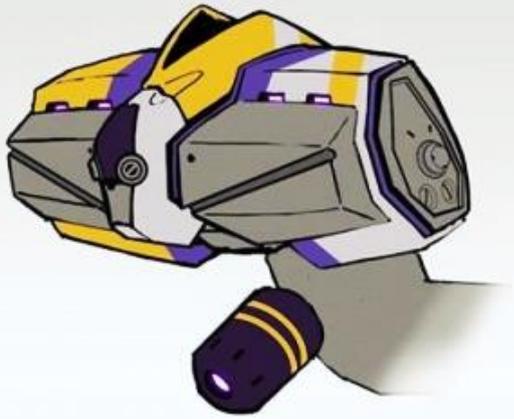
RUDRA GUNBOT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Accroupi sur un puissant système de propulsion quadrapède, avec un système d'alimentation distinctif maintenu à l'arrière comme la queue d'un scorpion, le Rudras GunBot est un véritable poids lourd. Compatible avec l'un des trois puissants systèmes d'armement, sa conception diffère des autres modèles de drones de la SSS en mettant l'accent sur la capacité de survie. Il est lourdement blindé, doté d'un pare-feu à hiérarchie fractale très avancé et d'un distributeur de mines qui en fait un réel danger, même contre des TAG ou des équipes de tir entières. En prenant des positions de tir sur des surfaces verticales élevées, le GunBot peut étendre sa menace à l'ensemble du champ de bataille.



MULTI RIFLE

YADU



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

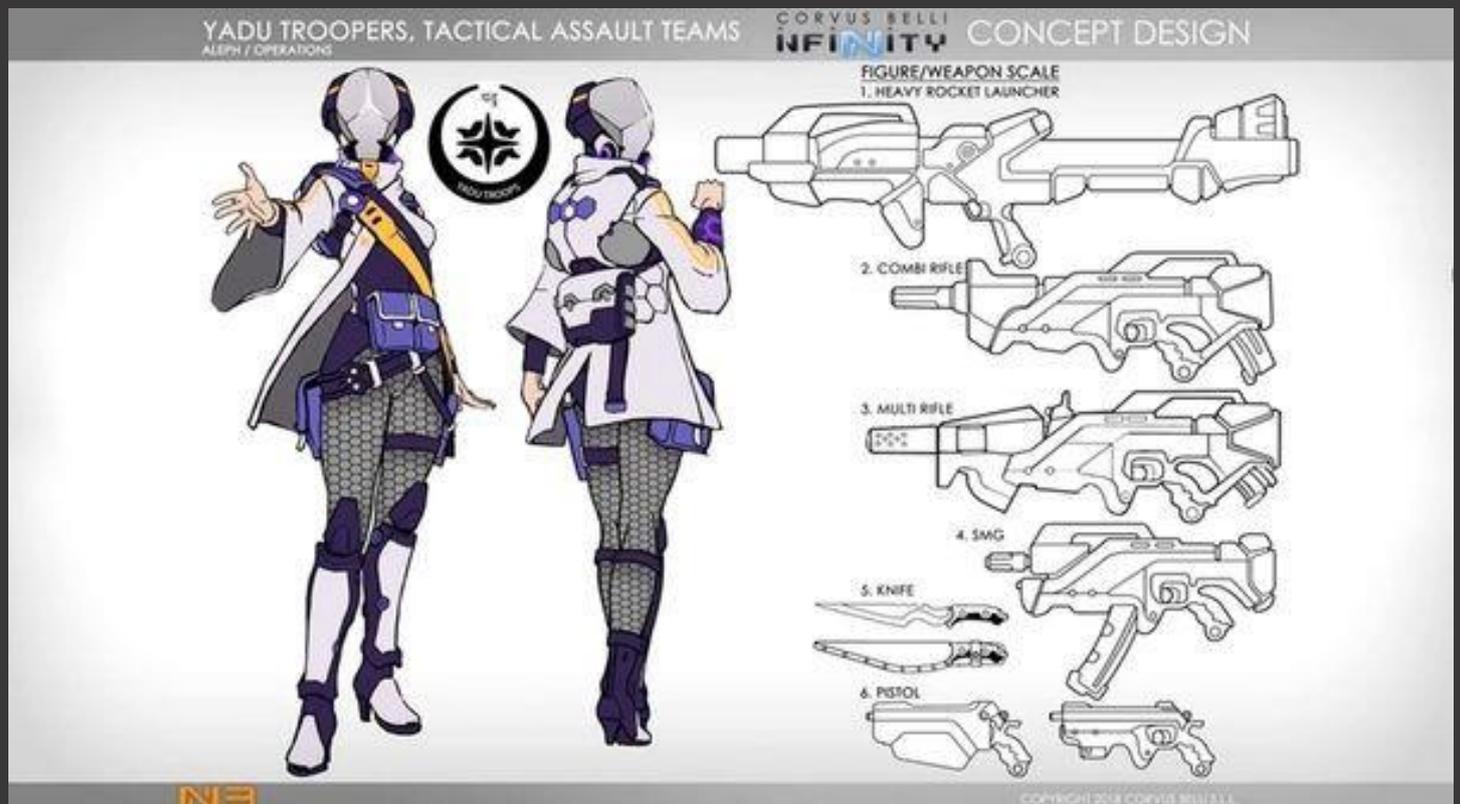


Les Troupes Yadu constituent les unités de choc d'élite de la SSS. Dotées de Lhosts de première classe ainsi que d'un armement et d'un équipement tactique sophistiqués, les Yadu font de l'ombre à n'importe quelle unité essayant de les imiter. À l'intérieur du concept de la SSS en tant que force de police, ces troupes assument le rôle d'équipe d'assaut spécialisée en opérations courtes particulièrement offensives. Leur objectif principal est d'infliger un maximum de dégâts possibles à une cible désignée, durant des opérations de suppression d'activité délictueuses.

Face à l'apparition d'organisations criminelles possédant des structures économiques et logistiques plus importantes, leur octroyant des capacités offensives renforcées, la Sous-section a répondu avec la création de cette unité qui prouva rapidement sa valeur en opération. Son succès fut tel que la Main

Noire se sentit obligée d'intervenir en envoyant son Unité Zéro-Deux saboter les installations d'ectogenèse des Yadu, entraînant la mort d'un groupe complet. Rare sont les personnes à avoir entendu parler de l'Unité Zéro-Deux. Ce n'est pas seulement à cause de sa nature secrète, mais aussi de sa brève existence. Les actions de représailles par diverses équipes Yadu suite à cette attaque, peuvent être définies comme un processus d'extermination systématique qui a forcé la Main Noire à dissoudre l'unité à cause du taux de pertes subies. Avec cette attaque nomade, les équipes Yadu ont appris qu'elles devaient être préparées à n'importe quelle éventualité, même à être prises pour cibles, afin de renverser le cours de la situation à tout moment et assumer le rôle de l'attaquant dès qu'elles sont impliquées dans une situation de combat.

Les spectateurs considèrent souvent que les actions des Troupes Yadu sont extrêmes à cause de leurs opérations très agressives. Toutefois, elles doivent la vigueur de leur approche à leur entraînement d'unité d'élite conçue pour être le fer de lance, le tranchant de la lame de l'OperationS. Les Troupes Yadu ont toute la force, l'initiative et la résistance nécessaires pour affronter et vaincre n'importe quel adversaire, n'importe quand, aussi



SHAKTI

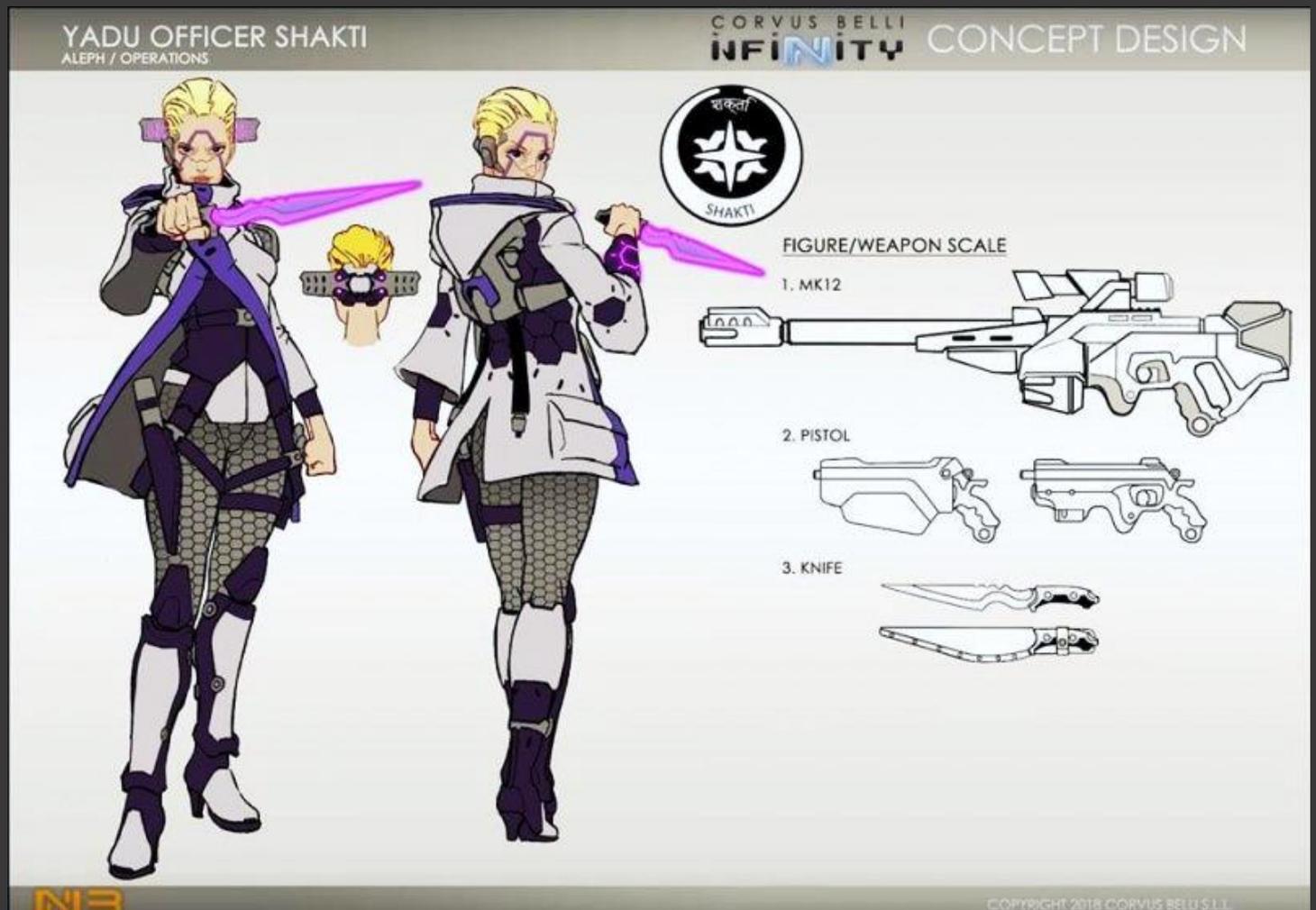


Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



C'est un fait, ALEPH conçoit les troupes de la Sous section des Opérations pour qu'elles se comportent comme elle l'entend, appliquant des critères d'évaluation à cause de problèmes survenus durant l'ectogenèse, elles ne sont pas au niveau et sont relocalisées ou abandonnées. Dans d'autres cas, plus rares, elles excèdent toutes les attentes. C'est le cas de Shakti, une opératrice Yadu extrêmement digne de confiance, se targuant d'une carrière brillante dans l'OperationS, ayant prouvé sa force de caractère et sa valeur à de nombreuses occasions. L'expérience acquise par cet officier endurci était telle qu'ALEPH décida d'exploiter toute cette ressource de savoir direct et instinctif dans les cycles d'entraînement virtuel de ses centres d'ectogenèse. Ainsi, Shakti est devenue une des instructrices des aspirants Yadu qu'ALEPH créait pour la Sous-section, se connectant à eux durant tout le processus d'entraînement virtuel, puis les accompagnant lors de la procédure d'ectogenèse avec laquelle ils s'acclimatent à leur corps, et utilisent sur le terrain tout le savoir acquis durant le cycle virtuel. Bien qu'étant une opératrice d'assaut, Shakti semblait à l'aise dans son rôle d'instructrice, se découvrant une vocation qui lui était précédemment inconnue. Toutefois, le succès retentissant de l'unité Yadu força ses ennemis à porter un coup vicieux. La Main Noire déploya son Unité Zéro-Deux

pour saboter l'installation d'ectogenèse où était postée Shakti. Elle ne put que regarder, impuissante, toute sa classe d'aspirants se faire massacrer. Alors qu'elle récupérait leurs corps dans les tubes de stase brisés, elle transmet une demande d'autorisation de retour en service. N'importe qui, dans sa situation, aurait été profondément affecté par un choc post-traumatique terrible, mais pas un Aspect d'ALEPH, pas Shakti. L'événement aiguïsa sa concentration. Elle avait toujours été un agent tactique et méthodique, mais, après l'attaque, elle était devenue encore plus focalisée sur ses objectifs. Shakti était véritablement menée par le besoin de venger ses aspirants, presque au point de l'obsession. Elle ne connut pas de repos avant que l'Unité Zéro-Deux nomade soit détruite et qu'elle marche sur ses membres, réduits en cendre sous ses pieds. Plus jamais elle ne demanda à retourner à sa position d'instructrice, car sa vraie raison d'être dans l'Operations était claire. En sanskrit ancien, Shakti signifie « puissance », mais aussi « lance », et c'est exactement ce que représente cet officier pour ALEPH, la lance de destruction de l'OperationS qui surpasse toutes les attentes.



YUDBOT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Yud est la dixième lettre de l'Alphabet et signifie "Main", un nom plus qu'approprié pour les télécommandes 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 bras périphérique des Sophotectes d'ALEPH en situation de combat.

