



SOMMAIRE

PRISE DE CONTACT AVEC LA FORCE ONYX.....	2
COMBINED ARMY SUPPORT PACK.....	5
UMBRA.....	7
UMBRA SAMARITAIN.....	11
QUI EST KO DALI ?.....	14
OPÉRATEURS GREIF.....	19
BOURDONS.....	21
UNITÉ DE SAUT FRACTA.....	23
NOCTIFERS.....	26
TAG SPHINX, CORPS BLINDÉ SPÉCIAL.....	28
MALIGNOS.....	30
IKADRON BATROID.....	32
IMETRON.....	34
NEXUS.....	35
KERR-NAU.....	37
NOURKIAS.....	39
MAAKREP.....	41
RODOK.....	43
SURYAT.....	45
XEODRON.....	47
OVERDRON.....	50
UNIDRON.....	53

PRISE DE CONTACT AVEC LA FORCE ONYX



De Gutier Lusquiños (*Interruptor*)

L'une des nouveautés introduites dans la nouvelle édition d'Infinity Human Sphere est l'apparition de la Force de Contact Onyx, une armée sectorielle pour l'Armée Combinée. Dans cet article, nous allons voir ce qu'il y a derrière ce nouvel ennemi de l'Humanité.

La Force de Contact Onyx est le fer de lance de l'Hégémonie d'Ur, la civilisation régissant l'IE. Lorsque les vaisseaux explorateurs des Cartographes d'Ur signalent la découverte d'un système habité par une culture d'intérêt pour l'IE, la Force Onyx y est envoyée pour établir le premier contact et préparer l'annexion, tandis que le reste de l'Armée Combinée se mobilise pour intervenir ensuite si besoin. Si l'offre d'annexion pacifique est rejetée, la Force Onyx établira une tête de pont pour faciliter l'invasion par le reste de l'Armée Combinée.

Conçue comme une force de déploiement rapide, elle est principalement construite autour d'unités légères, choisies parmi les meilleures unités de l'Armée Combinée. La Force Onyx est parfaitement capable de semer le chaos nécessaire afin de faciliter l'invasion qui suivra et la soumission de toute espèce ennemie à l'IE.

Même si elle est introduite depuis peu, le concept de la Force Onyx faisait partie des fondements de l'Armée Combinée depuis ses débuts. Mise en place par la première force qui constitua une tête de pont sur Paradiso, qui était déjà une unité spécialisée d'une armée extraterrestre habituée à gérer les énormes distances dans la galaxie et le temps nécessaire pour les parcourir.



La décision de ne pas inclure les Shasvastii dans Infinity : Human Sphere et ainsi avoir le temps nécessaire pour faire une refonte conceptuelle complète de cette armée, nous a donné l'opportunité d'introduire la Force Onyx dans l'univers de jeu de Infinity.

La Force de Contact Onyx permet aux joueurs de l'Armée Combinée de commencer une nouvelle Sectorielle en utilisant simplement les troupes qu'ils ont probablement déjà pour des listes d'armée générique. Un des points forts de cette force est qu'elle ne dispose pas d'un Starter Pack spécifique, étant donné qu'elle utilise le Starter Pack de base de l'Armée Combinée. Car cette Sectorielle regroupe les meilleurs éléments de l'Armée Combinée, bien qu'elle soit dans les limites des standards établis pour son concept de force de déploiement rapide et légère.

Un des grands concepts de l'Armée Combinée est l'idée d'un amalgame varié de races extraterrestres travaillant ensemble sous le commandement de l'IE. Cependant, cette idée perdait de sa force dans les armées sectorielles que nous avons introduites jusqu'à présent. Celles-ci étaient centrées autour d'une seule race, ce que nous avons regretté car nous aimions voir comment des troupes Shasvastii infiltrées pouvaient soutenir une Fireteam Morat sur la table, ou un Sniper Maakrep couvrant l'avance d'une Fireteam Unidron. Pour pouvoir profiter de tout cela, nous avons conçu la liste d'armée de la Première Force de Contact Onyx.



Cela signifie-t-il que nous ne verrons pas de nouvelles troupes dans la Sectorielle Onyx ? Au contraire, dans cette toute nouvelle Sectorielle, des troupes différentes seront introduites, en dehors des nouveaux concepts de troupes et des unités qui peuvent faire partie d'une Fireteam, ce qui est le point le plus intéressant de cette force. Ici, vous ne trouverez pas de troupes de l'IE, mais les Umbra brilleront, tant les Légats déjà connus, que les Samaritains auparavant inconnus, nous rencontrerons un nouveau Spec-Ops, et nous verrons comment la machine de guerre de l'IE se développe grâce aux nouveaux modèles de Batoïdes plus lourds...

Plus de façons de jouer avec l'Armée Combinée, de nouvelles tactiques et sans avoir à faire beaucoup de compromis avec une race spécifique, il suffit de suivre les ordres que l'IE dicte par le biais du sinistre Umbra. Tout ceci et bien plus encore, c'est la Force de Contact Onyx. La Sphère humaine a intérêt à être prête...

COMBINED ARMY SUPPORT PACK



Un article de



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

L'Armée Combinée présente un sérieux obstacle de par sa propre diversité. Le défi logistique posé est surmonté grâce à l'utilisation intelligente de lignes et de quartiers d'approvisionnement communs pour toutes les races de l'armée, mais l'assistance médicale n'est pas aussi facilement standardisée. La division d'un hôpital de campagne en salles pour chaque espèce multiplierait les demandes de personnel et d'équipement médical spécifique au-delà de toute raison. L'entretien et la réparation des équipements et des machines de l'Armée Combinée présentent en partie les mêmes problèmes que l'assistance médicale. Pour contourner ce problème, les Rationalistes d'Ur ont développé la ligne Med-Tech, une gamme d'unités bio-artificielles intelligentes adaptées aux besoins de maintenance médicale et technique de l'ensemble de l'Armée Combinée.

Les Med-Techs sont des créatures bio-cybernétiques adaptables avec un accès hyper-rapide à une vaste bibliothèque de programmes médicaux pour chacune des races de l'Armée Combinée, ainsi qu'à

une base de données exhaustive de programmes d'électronique et d'ingénierie militaires. Une nano-forge installée sur leur dos permet la fabrication sur place des nanorobots médicaux nécessaires à la réanimation d'un compagnon d'armes tombé, ainsi que la fabrication et la reconfiguration de leurs propres outils et bras manipulateurs pour répondre à des exigences techniques spécifiques.

Le modèle actuellement en service est une évolution tactique de ses prédécesseurs : plus rapide et mieux armé et blindé, conçu et modifié spécifiquement pour opérer au cœur du combat.



UMBRA



HISTOIRE

Les Umbra. L'une des races les plus dangereuses et les plus meurtrières de toutes les races guerrières de l'univers. Mystérieux artistes martiaux venus d'une planète non identifiée, les Umbra sont le fléau du cosmos depuis des lustres. Subjugués, dominés ou séduits par l'IE, ils sont devenus ses assistants de terrain, un conduit par lequel l'Intelligence Evoluée fait connaître ses désirs. Ils servent de hérauts, d'exécuteurs, de médiateurs, de lieutenants, de juges, de bourreaux et de bras droits à l'IE. Leur spécialité politique et militaire consiste à créer et à supprimer les problèmes. Nées de l'obscurité, ces entités cruelles détiennent un pouvoir redoutable que l'IE exploite pour infliger les pires châtements et mener des opérations de destruction massive alors que leur colère gronde sans mesure.

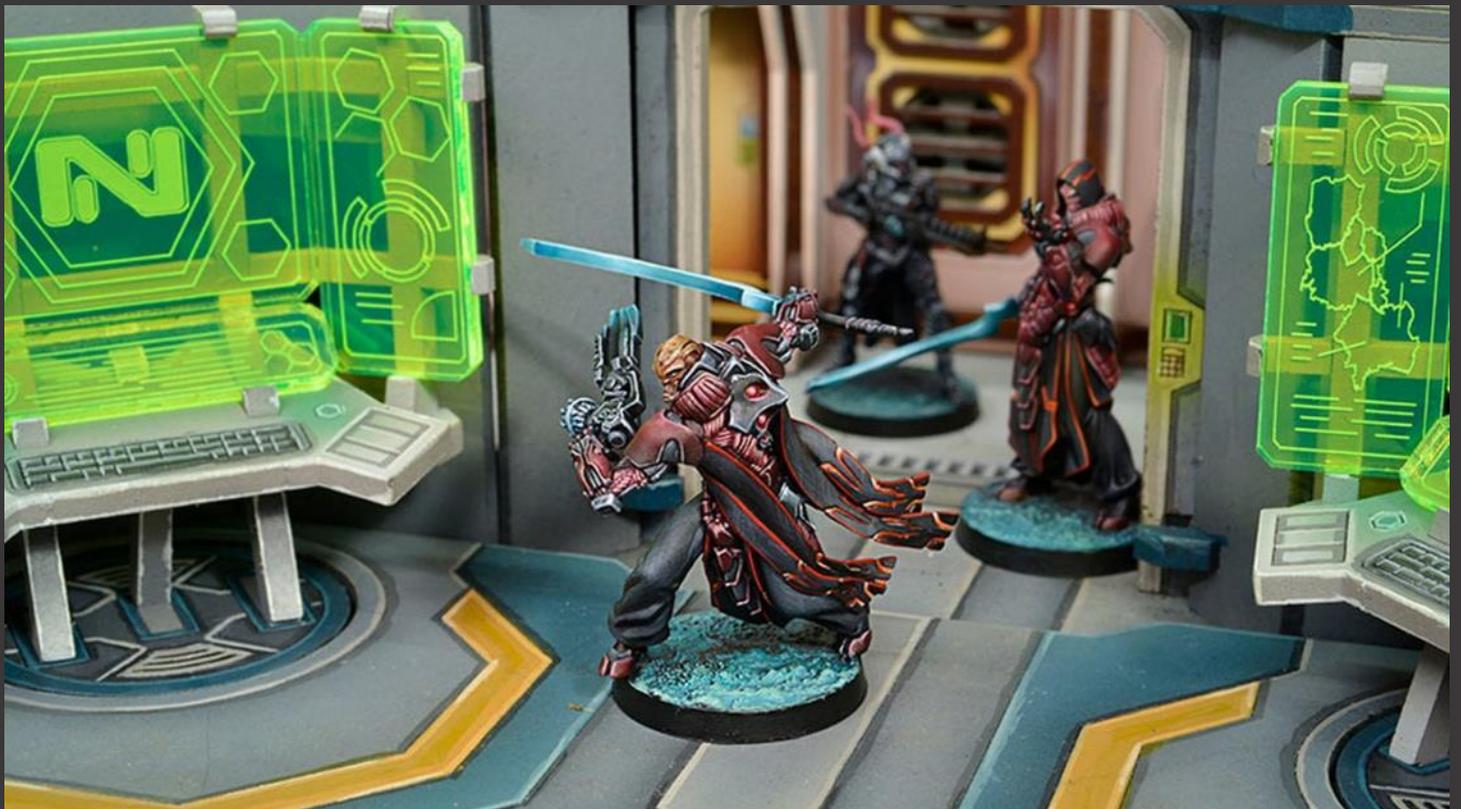
Umbrax. L'une des races de tueurs les plus dangereuses de toute la communauté de guerriers de l'univers. Mystérieux pratiquants en arts martiaux venus d'une planète inconnue, les Umbrax sont le fléau du cosmos depuis des lustres. Subjugués, dominés ou séduits par l'IE, ils sont devenus son aide de camp, un moyen de transmettre et de faire respecter les souhaits de l'Intelligence Évoluée. Ils servent de hérauts, de messagers, de maréchaux, de juges, de bourreaux et de bras droit de l'IE. Leur spécialité politique et militaire est le trouble, ainsi que de sa provocation et de sa suppression. Poussées par les ténèbres, ces entités cruelles détiennent autant un pouvoir redoutable qu'une colère sans limite, que l'IE exploite pour infliger les pires punitions et mener des opérations de destruction massive.

« Priez. Priez fort. Priez pour que votre dieu vous aide. Si vous n'avez pas de dieu, inventez-en un maintenant. Personne d'autre ne viendra vous sauver, maintenant que les Ombres sont en route. Et puisqu'elles vous ont désignés comme leur proie, elles vous attaqueront avec tout ce qu'elles ont. Vous n'avez aucun moyen d'arrêter ce qui va se passer. »

Extrait du débriefing du prisonnier Roob Paavan, Unité Maakrep. Poste avancé du front nord. Norstralie. Paradiso.

« Une énigme. Un mystère mortel. Nous ne savons même pas s'il s'agit d'êtres vivants au sens strict du terme. Les informations factuelles dont nous disposons à leur sujet ne se résument à rien. Nous n'avons que des oui-dire, et une liste de plus en plus longue de victimes attribuables à ces démons. »

Second lieutenant Katherine Cho, Unité Psi, Renseignements militaires de l'O-12. Assemblée d'information du Commandement Coordonné de Paradiso. Salle des cartes de la frégate POS Indomitable. Orbite lointaine de Paradiso.



« Les Annales oubliées des digesteurs T'zechi contiennent des déclarations de races éteintes depuis longtemps qui ont appelé les Umbra Maat'zani, "les génocidaires". La méchanceté et le caractère impitoyable de ces êtres sont légendaires. Selon les déclarations compilées par les T'zechi, les Umbra entrent en combat animés d'un désir effréné de destruction, sans jamais céder ni hésiter jusqu'à ce qu'ils se lèvent sur les cadavres brisés et ensanglantés de leurs ennemis. »

**Extrait de la publication Allied operatives and assets in the Paradiso Deployment.
Une analyse critique, par l'analyste-chercheur Saari Blaado, conseiller du Trièdre
Sygmaa.**



« De toutes les races psychopathes et meurtrières de l'univers connu, l'IE n'a choisi de ramener que les Umbra. Ne tenez pas compte de la rhétorique de l'IE et de la propagande de son empire. Cela n'a aucun sens. Toute puissance qui recourt aux Umbra ne peut être ni bien intentionnée ni bienveillante. Rien de bon ne peut venir des œuvres de ces monstres. »

**Extrait de A Cynical Gaze upon the Universe, par Cal3fex Observer, Gnomon
Culturel du Second Matriarcats Transversal.**

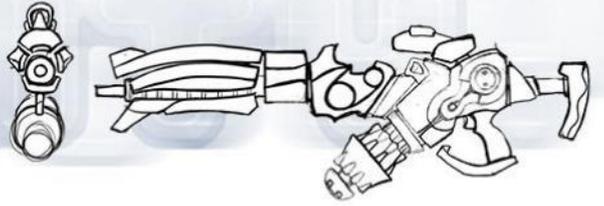
UMBRA LEGATES

FIGURE/WEAPONS SCALE

INFINITY CONCEPT.



1. K1 COMBI RIFLE



2. DA CC WEAPON



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

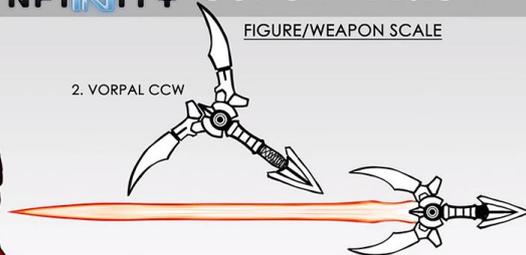
#InfinityBetw... **UMBRA SAMARITANS**
COMBINED ARMY / ONYX CONTACT FORCE

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

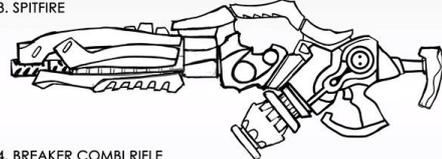
FIGURE/WEAPON SCALE



2. VORPAL CCW



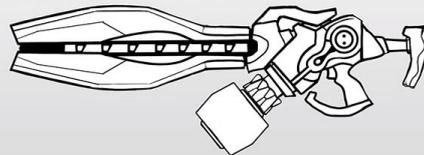
3. SPITFIRE



4. BREAKER COMBI RIFLE



5. PLASMA CARBINE



IN

COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

UMBRA SAMARITAIN



[Début du fichier d'enregistrement 01]

SecLock Contingencies. Estimation tactique en ligne. Numéro de client confirmé. Comment pouvons-nous vous aider ? [...] Vous dites qu'un Umbra Samaritain vous suit ? Pouvez-vous le confirmer ?



En effet. Ce n'est pas un Légat mais un Umbra Samaritain. [...] Compris. Maintenant, si vous avez une issue de secours, utilisez-la tout de suite. [...] Oui, c'est bien là votre conseil tactique certifié. Notre IA

confirme que cette option vous offre les meilleures chances de survie. Vous n'avez pas d'issue de secours claire ? [...] Avez-vous optimisé vos compétences ou votre équipement personnel depuis la dernière mise à jour de votre profil utilisateur ? [...] Avez-vous une force musculaire accrue, une meilleure protection, des réflexes améliorés, un système de ciblage précis à haute vitesse, etc. [...] Non ? [...] Alors, je répète, trouvez une issue de secours. [...] Oui, monsieur. Votre profil de client indique que vous venez d'une lignée de combattants qui ne recule jamais. [...] J'insiste pour que vous suiviez les conseils tactiques certifiés. [...] Évidemment, c'est vous qui prenez la décision, mais si vous rejetez le conseil tactique, les primes de compensation seront annulées en cas de décès. [...] D'accord, c'est votre décision : vous pouvez suivre votre protocole en tant qu'entrepreneur privé et professionnel pour finir par être un entrepreneur privé et professionnel mort. Ou, vous pouvez suivre les conseils tactiques certifiés pour vivre, éventuellement, et finir votre contrat un autre jour. [...] Non ? Vous rejetez toujours le conseil tactique certifié ? [...] Dites-moi, qu'est-ce que vous avez ? Quels types d'armes avez-vous ? Ce n'est pas suffisant. [...] Non, ce n'est pas assez pour faire face à un Umbra Samaritan. Nos yeux dans le ciel confirment que l'un d'entre eux se rapproche de votre position... s'il vous plaît, suivez le chemin de fuite que nous avons marqué à travers votre viseur optique et échappez-vous. [...]



Non, ne le poursuivez pas ! [...] Les codes d'honneur professionnels ! Ils sont toujours un obstacle... Supervision, je confirme la mort d'un client... Marquez-le avec le code "Cause de la mort inévitable : Umbra Samaritan" Code...

[Fin du fichier d'enregistrement 01]

**Enregistrement de sécurité BL-5183 par le consultant en ligne numéro 0098368.
Stocké à la demande du département juridique. Sec-Lock Contingencies.**



FIGURE/WEAPON SCALE

1. VORPAL CCW



2. E/M CCW



3. BREAKER COMBI RIFLE



QUI EST KO DALI ?



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Ko Dali, est un personnage présent dans l'univers d'Infinity depuis ses débuts en 2005. Et est devenu aujourd'hui la protagoniste et le moteur de l'intrigue d'Infinity Betrayal, le nouveau roman graphique de notre wargame préféré. Ce livre plonge dans une histoire d'action et d'intrigues où la trahison apparaît à plusieurs niveaux - mais la vraie question qui se pose est de savoir qui est la réelle Ko Dali ?

C'est une bonne question avec une réponse compliquée. **Ko Dali** était une jeune agente de Yǎnjīng, le service de renseignement de Yu Jing. Elle tomba en disgrâce quand elle abandonna une mission pour traquer les assassins de son père, qui se révélèrent également être des agents chevronnés de la même agence. Mais l'État-Empire Yu Jing croit aux secondes chances, ainsi le Commandement des Opérations Spéciales de l'Armée Impériale a su apprécier les qualités de cette ancienne espionne en l'admettant dans l'une de ses unités d'élite : les Soldats-Tigres. C'est là que Ko Dali allait exceller dans cette équipe triée sur le volet, acquérant alors un statut presque légendaire en tant qu'héroïne de Yu Jing. Cependant, lors d'une opération ratée sur le front de Paradiso, cette femme courageuse tomba devant les forces de l'Armée Combinée, se sacrifiant pour sauver le reste de son équipe. Elle fut laissée pour morte, et son nom fit partie de la vaste liste des héros que les troupes et les citoyens de l'Etat-Empire considéreront plus tard comme des modèles.



Figurine exclusive de Ko Dali

Cependant, une Ko Dali physiquement transformée (bien que toujours très reconnaissable) réapparaîtra quelque temps plus tard à la tête de forces de l'Armée Combinée, clamant les vertus de la vie sous la direction de l'IE et dénonçant au passage l'hypocrisie des gouvernements de la Sphère Humaine. Ceci provoqua les inquiétudes de toutes les agences de renseignement de la Sphère et souleva de nombreuses questions : Qui était vraiment cette femme qui incitait à la rébellion des troupes humaines ? Était-elle celle qu'elle disait être ? Était-elle la vraie Ko Dali - guérie et persuadée par l'IE des avantages de faire partie de l'Hégémonie d'Ur ? Ou bien était-elle une Ko Dali sepsitorisée par l'Armée Combinée - un dispositif utilisant la technologie voodoo qui constitue l'instrument ultime de la guerre psychologique de l'IE ? Ou encore était-elle qu'une supplantation d'un Shasvastii, se faisant passer pour cette ancienne héroïne pour provoquer la paranoïa et les dissensions dans les rangs humains ?

Et si cette dernière idée était la bonne ? Qu'est-il alors arrivé à l'authentique Ko Dali ? Est-elle vraiment morte, ou bien est-elle prisonnière de l'IE - un sort pire que la mort ?

Toute une série de doutes et d'interrogations entourent cette femme, l'un des plus grands mystères de la Sphère Humaine. **Infinity Betrayal** explore plus en profondeur cette histoire où peu de ses personnages sont ce qu'ils prétendent être.



Toutefois, il y a une chose dont nous pouvons être sûrs à propos de la belle et terrifiante Ko Dali : ce sont ses informations de jeu, son Profil d'Unité, qui sont toujours disponibles dans l'App. Infinity Army.

Le profil de jeu de Ko Dali est largement influencé par son passé. Depuis qu'elle a été agent de Yǎnjīng, elle nourrit une prédilection pour les pistolets d'assaut, et elle aime en transporter deux dans ses holsters à action rapide - une chose également courante chez les hors-la-loi et les duellistes de Novvy Bangkok, un astéroïde paumé aux mains du Submondo où elle fut affectée au début de sa carrière d'espionne. La Compétence Spéciale Saut de Combat est son lien le plus évident avec son ex-équipe, les Soldats-Tigres - probablement l'unité aéroportée la plus célèbre de l'Univers Infinity. C'est également de cette époque que date son Viseur Multispectral N1, ayant toujours eu la vocation de chasseuse.

Cependant, même si ses origines sont importantes dans ce profil, la plus grande transformation apparue lorsqu'elle a rejoint l'Armée Combinée ou lorsqu'elle a été forcée de la rejoindre, selon la version que vous préférerez croire. Pour renforcer sa nouvelle aliénation, Ko Dali renforça sa résistance aux Munitions Shock, et acquit également la Compétence inhumaine Protheion - qui lui permet de se régénérer en dévorant ses ennemis. Cependant, une telle agente hautement compétente ne pouvait pas se limiter à un seul rôle opérationnel dans l'Armée Combinée, ni dans sa Sectorielle la Force de Contact Onyx. Ainsi, elle apparaîtrait aussi comme la némésis du protagoniste de Infinity Betrayal, avec un nouvel set de compétences alternatives - remplaçant ses compétences aéroportées par d'autres telles que le Déploiement Avancé et Mimétisme, qui sont très adaptées à un personnage aussi sibyllin que celui-ci. Un profil qui fut conçu en pensant immédiatement aux nouvelles possibilités offertes par le N4, y compris les options pour lier une Fireteam dans la Force de Contact Onyx.



Figurine exclusive de Ko Dali

Grâce à son set de compétences et d'armes, Ko Dali est un élément efficace pour atteindre les objectifs d'une mission, ou pour exécuter des actions chirurgicales contre des troupes ennemies spécifiques. Elle semble être une pièce précieuse pour l'IE dans la Sphère Humaine, et une pièce-clé pour tout joueur de l'Armée Combinée ou de la Force de Contact Onyx qui aura la chance de l'avoir dans ses rangs. Cependant, il y a une chose qu'aucun joueur ne devrait oublier - le fait qu'ils puissent l'aligner dans la liste d'armée ne signifie pas qu'ils pourront la gérer. Au contraire, s'ils sont négligents, ils se laisseront manipuler par Ko Dali, car elle reste toujours un maître espion !

SPECIAL OPERATIVE KO DALI



INFINITY CONCEPT.



WWW.BEASTSOFWAR.COM

INFINITY WEEK 3.0 - COMBINED ARMY ART - KO DALI

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI





**"LOOK AT HER,
HUMANS.
SHE IS THE FACE OF THE
FUTURE.
THE FACE OF YOUR
FAILURE."**

OPÉRATEURS GREIF



Depuis la formation du Trièdre Sygmaa, les opérations battant faux drapeau dans la guerre qui oppose les Tohaa à l'Armée Combinée sont devenues une constante. Aucune de ces factions ne saurait renoncer aux occasions que cette situation dramatique génère, qui implique que des membres de la même race sont dans des camps opposés et puissent par conséquent s'infiltrer, se saboter et, en général, semer le chaos et la confusion dans la ligne adverse. En l'absence de différences physiques, culturelles et linguistiques, ces unités n'ont qu'à prendre l'équipement et les armes de leurs adversaires, ainsi que certaines données de renseignement, pour parfaire la tromperie. Bien que les troupes du Trident Tohaa aient déjà été habituées à ces tactiques perfides par les Sygmaa, tactiques qu'ils ont eux-mêmes utilisées, les forces de la Sphère Humaine quant à elles ne l'ont pas été. Les troupes du Commandement Coordonné de Paradiso ont subi plusieurs revers à cause d'opérateurs Sygmaa déguisés en troupes Tohaa, le cas le plus récent et le plus remarquable ayant été la prise de la ville de Chenling lors de la phase initiale de la Troisième Offensive en Norstralia. Cependant, le Trident de Tohaa et la Compagnie Mercenaires Spiral Corps, dont il se dit qu'elle préfère les tactiques

de guerre sale, ont également recours à ces techniques, employant des agents déguisés en adversaires Sygmaa. *

* Le Commandement Coordonné a nommé ces agents "Opérateurs Greif" **, en mémoire de l'opération allemande du même nom durant la Bataille des Ardennes de la Seconde Guerre Mondiale, où des unités allemandes ont infiltré le territoire ennemi en portant des uniformes américains. Il a été prouvé que les effets les plus pernicioeux d'actions de ce type sont la confusion et la paranoïa qu'ils sèment chez les troupes d'autres races alliées aux Tohaa ou aux Sygmaa, ce qui les conduit à traiter avec suspicion tout membre de cette espèce, provoquant des cas d'obstruction opérationnelle et même des pertes par tir ami en raison de la méfiance et de la peur. Ce profil tactique place les opérateurs Greif dans la zone sombre de la guerre sale, en dehors de la protection du droit de la guerre. Pour eux, la seule alternative à la victoire est donc la mort, car s'ils sont pris, la seule chose qui les attend est l'exécution directe sans procès. Il n'y a pas de plus grand pari possible, il n'est donc pas surprenant que cette unité ne soit composée que de volontaires, d'opérateurs qui savent qu'ils risquent tout à chaque mission, toujours dans la fosse aux lions, en allant jusqu'au bout et sans soutien.

** *En Français Opération Griffon*

BOURDONS



HISTOIRE

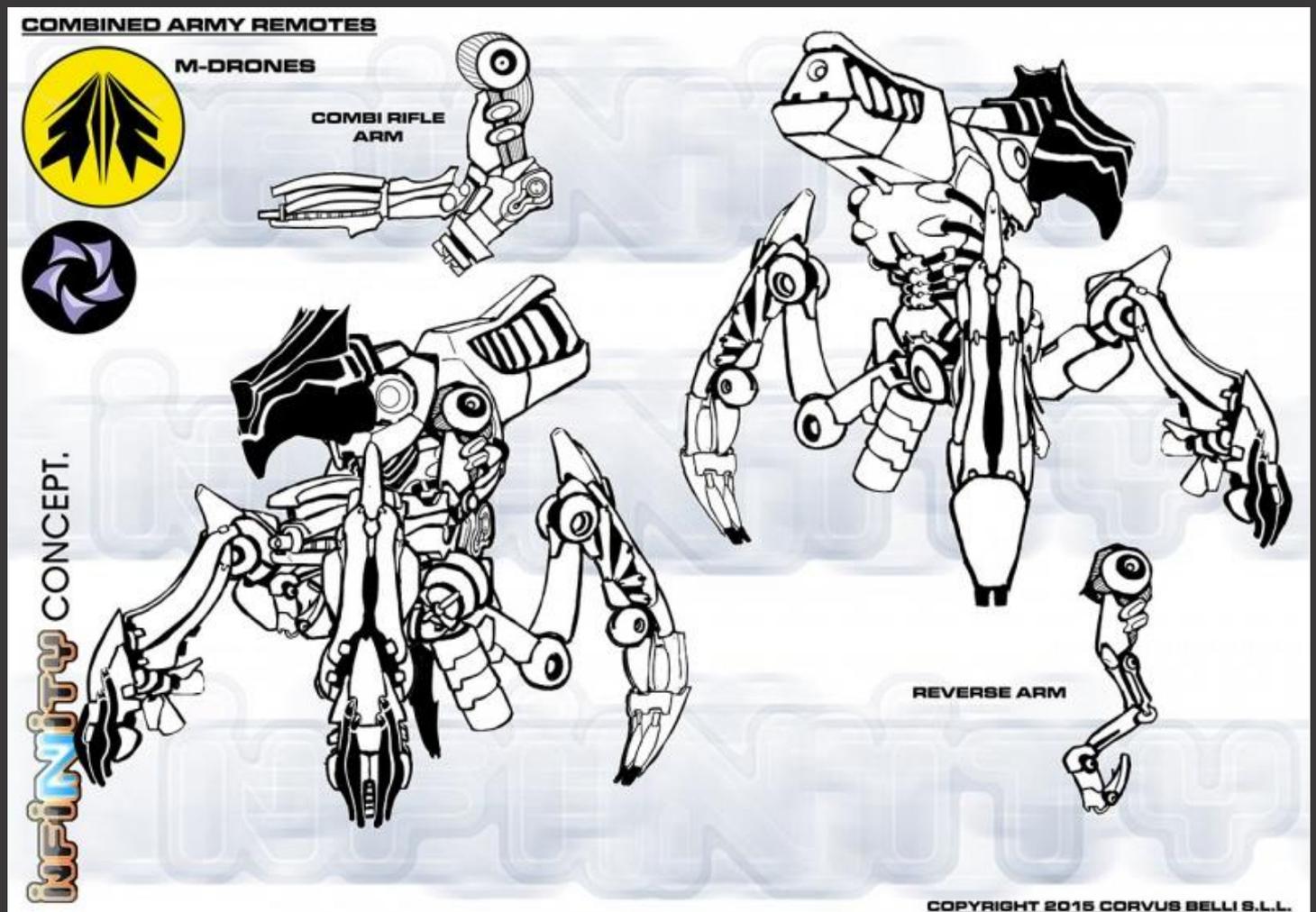
Les Bourdons sont des unités auxiliaires téléopérées pour l'appui au combat. Ils sont le bras long des hackers de l'Armée Combinée, leur design structural répond à leur fonction. L'avant et les côtés de tous les modèles de drones sont dotés de panneaux d'acquisition de données redondantes. Au moyen de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

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

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

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

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



UNITÉ DE SAUT FRACTA



Si vous deviez demander à une Fraacta quelle est sa devise officielle, elle vous répondrait, avec un rictus féroce sur le visage et une étincelle dans l'œil : "Toujours imprudents". Personne ne peut nier que l'ensemble du modus operandi de cette unité repose sur l'insouciance gratuite.

Par définition, les manœuvres de déploiement de toute unité de saut transorbital sont dangereuses, et ces troupes aéroportées sont considérées comme les plus audacieuses. Mais l'unité de saut entièrement féminine du Sygmaa Trihedron va encore plus loin. Je ne peux pas divulguer d'informations confidentielles, mais voici une analogie : les Fraacta ne se contentent pas de plonger directement dans la partie profonde de la piscine, elles plongent à reculons, les mains attachées dans le dos, avec la bravade que l'on attend d'une star de la cascade.

Et lorsqu'elles sautent du vide spatial dans l'enfer d'une bataille, avec pour seul guide leur instinct et le retour sensoriel de leur symbiote de saut, elles se sentent invincibles. Alors que le grésillement de leurs instruments de vol résonne encore dans leurs oreilles comme une symphonie débridée, elles sont possédées par la certitude qu'elles peuvent tout accomplir.



Il ne fait aucun doute qu'avec un tel mélange d'entraînement et de talent, et un tel équipement symbiotique, on peut se permettre le luxe d'un peu d'audace. Le Haut Commandement du Trièdre désapprouve ce genre de comportement imprudent, mais avec quoi peut-on les menacer ? Dans leurs symbiotes de saut, les Fraacta sont comme des déesses du mal : quelque chose de beau et de terrible à voir. Quelque chose de traître. Quelque chose de nerveux. Quelque chose qui doit être arrêté.

Officier analyste Paul Harlow, Unité Psi du Bureau Aegis, O-12. Groupe de liaison du Commandement Coordonné de Paradiso. Fragment d'une conversation enregistrée pendant une pause dans une session d'information.

FRAACTA, TRIHEDRON DROP UNIT

infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

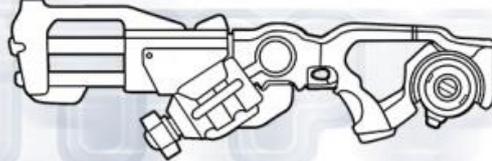
FRAACTA, TRIHEDRON DROP UNIT

infinity CONCEPT.

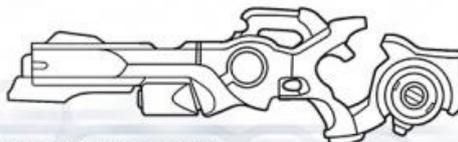


FIGURE/WEAPONS SCALE

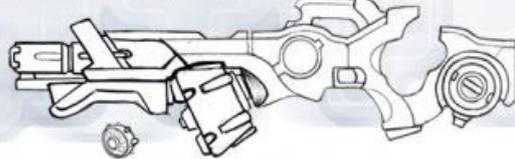
2. SPITFIRE



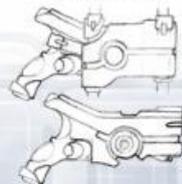
3. COMBI RIFLE



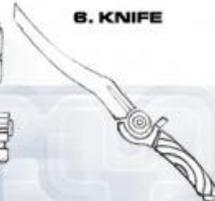
4. BOARDING SHOTGUN



5. PISTOL



6. KNIFE



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

NOCTIFERS : AILE SPÉCIALE DE DOMINATION TACTIQUE



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

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

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

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



#CRStudioUpdate

SHASVASTII NOCTIFERS

INFINITY CODE ONE COMBINED ARMY

FIGURE/WEAPON SCALE

1. MISSILE LAUNCHER

2. COMBI RIFLE

3. SPITFIRE

4. PISTOL

5. CCW

COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.

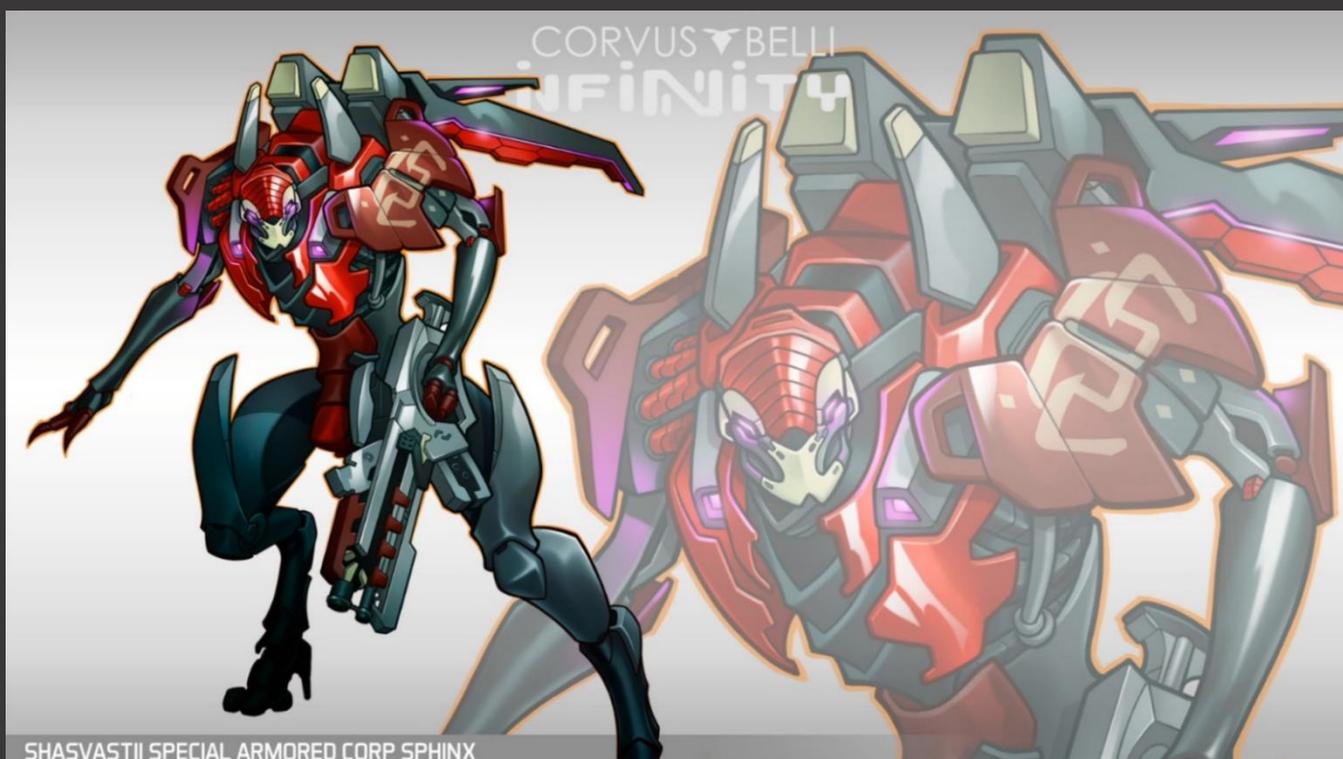
TAG SPHINX, CORPS BLINDÉ SPÉCIAL



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

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

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

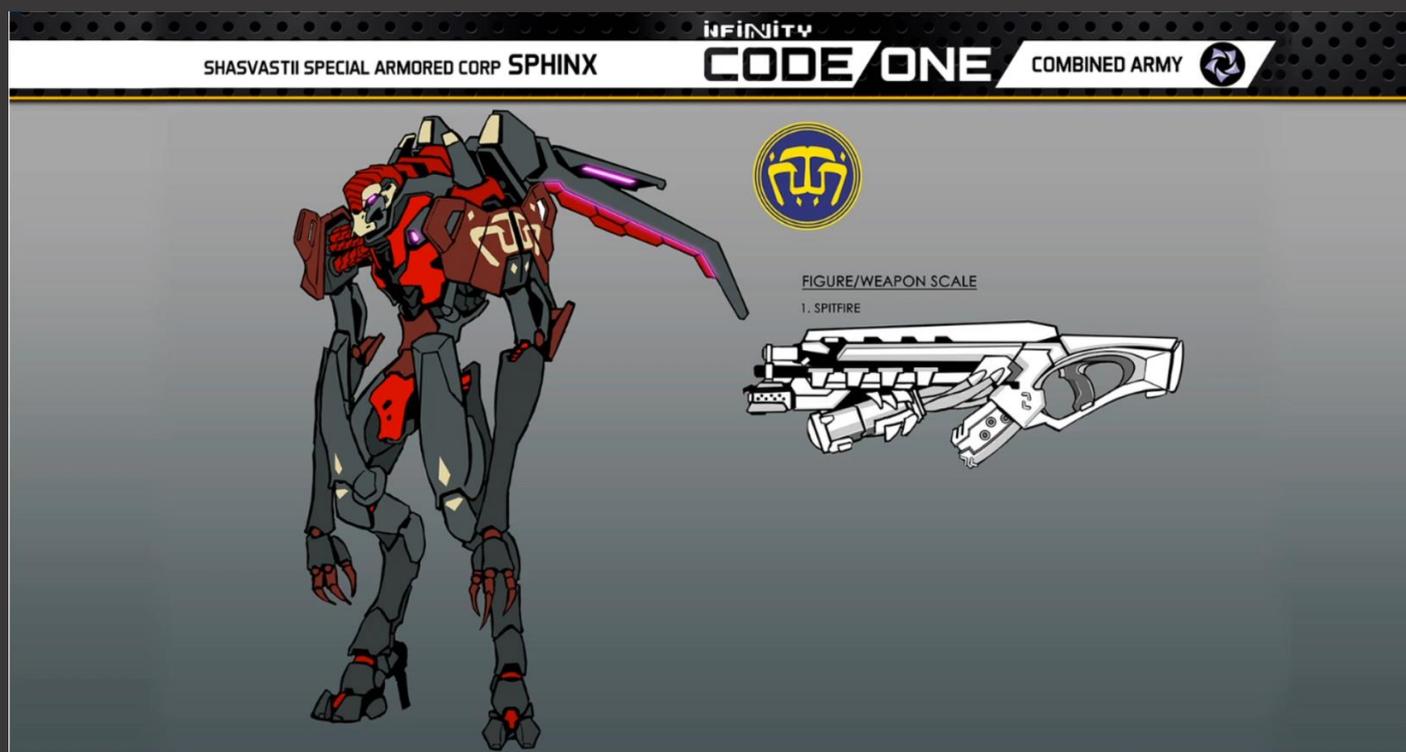


Le Sphinx est spécialisé dans les opérations secrètes, où leur furtivité devient leur arme la plus puissante. Ce sont des machines de guerre pratiquement invisibles, qui se déplacent silencieusement en synchronisation avec l'environnement jusqu'à ce qu'elles déploient la totalité de leur puissance blindée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

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

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

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



MALIGNOS



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

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

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

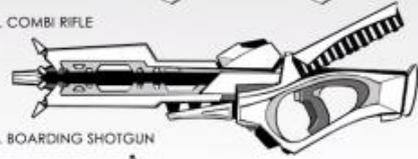


FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. COMBI RIFLE



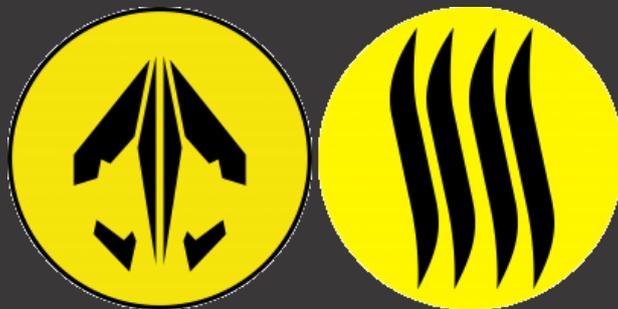
3. BOARDING SHOTGUN



4. KNIFE



IKADRON BATROID



"Un bon soldat est-il fait ou né ?

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

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

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

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

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

Fragment extrait des Annales oubliées des Digesteurs T'zechi.

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

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

IMETRON

CORVUS BELLI
INFINITY



Ce dispositif spécial a été créé pour améliorer la portée et la capacité du réseau de données tactiques de l'IE sur le champ de bataille. Les balises Ímetron sont déployées à partir de drones de reconnaissance aérienne par des lancements à haute ou basse altitude, en fonction des conditions de combat. Les dispositifs amplifient et analysent les données et les informations tactiques obtenues de l'Armée combinée, fournissant une actualisation constante des paramètres de développement de tout combat.

NEXUS



"Le jeune Dakel devait mourir cinq jours plus tard. Malgré son apparence apparemment bonne, ses blessures internes s'étaient infectées et le processus de formation de l'Umbrā n'envisageait aucun type d'assistance médicale. En fait, seuls trois camarades de la dîme de Dakel survivront, et seuls deux de ces Urkherits parviendront à obtenir leur diplôme. C'est un chiffre exceptionnel puisque survivre à la formation Umbrā a toujours été un exploit extraordinaire."

Extrait de Un regard cynique sur l'univers, par Cal3fex Observer, Gnomon culturel du Second Matriarcat Transversal.

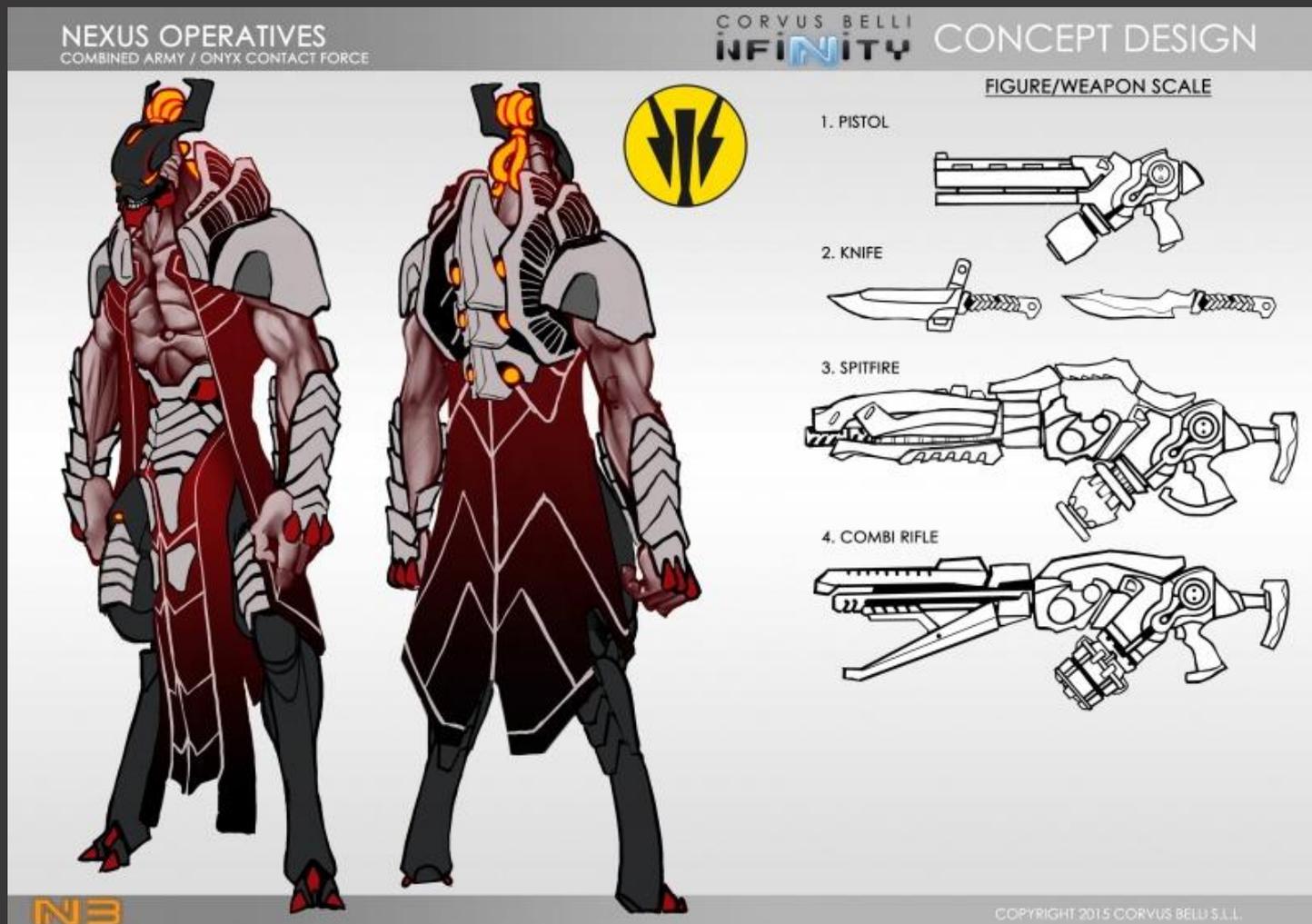
"Pendant des centaines d'années, les collines qui dévalaient de la montagne d'Udhit ont été l'un des endroits les plus pittoresques et les plus paisibles de cette planète inconnue. Des générations d'Urkherits ont profité de la splendeur d'un cadre privilégié et calme. C'était une communauté agricole prospère qui a toujours respecté ses dieux et les a adorés selon les pratiques établies, recevant en retour des bénédictions évidentes. Jusqu'au jour où leurs dieux débarquèrent au sommet de la montagne et exigèrent une dîme de leurs meilleurs jeunes hommes pour les accompagner vers les étoiles et les y servir. Ces jeunes hommes devaient apprendre de nouvelles choses et découvrir des endroits merveilleux. Chaque saison, cela se produisait. Le vaisseau arrivait et les Urkherits leur

offraient une dîme. Des jeunes hommes courageux qui ne reverraient jamais leur maison car tous ceux qui sont partis servir dans les étoiles ne sont jamais revenus. Même s'ils étaient morts de peur, tous ces jeunes hommes ont répondu à l'appel car ils savaient que leur peuple dépendait d'eux pour maintenir le bonheur et le mode de vie de leur communauté. Ces héros chanceux étaient enviés par de nombreuses personnes qui restaient sur les pentes de la montagne et menaient une vie paisible."

Extrait des Annales oubliées des digesteurs T'zechi. Bloc chimio-mémoire annexé par la Civilisation Suprême Ur (post-EI).

"Les Nexus sont l'un des atouts les plus précieux dont disposent les forces de l'Ur Suprême. Ce sont de véritables experts lorsqu'il s'agit d'opérer dans des environnements imprévisibles. Recrutés parmi les Urkherits, l'une des sous-espèces outil préférées de l'Ur, ils sont résistants et adaptables. Ils ont également été améliorés grâce à un entraînement spécial dispensé par les sadiques Umbra. Les Nexus appartiennent à la classe des explorateurs et ont été forgés pour sonder l'univers - envoyés au cœur des ténèbres et aux frontières de l'éternité et entraînés à traiter tout ce qu'ils y trouvent."

Extrait de A Cynical Glimpse of the Universe, par Cal3fex Observer, Gnomon Culturel du Second Matriarcat Universel.



KERR-NAU



Des tirs précis de plasma transpercent les armures et les tissus renforcés en dessous. Les organes internes explosent. Ses ennemis peuvent appartenir à des espèces étranges, ils peuvent même être technologiquement améliorés, mais chaque corps est une machine biologique avec sa propre logique interne, et la connaissance de Kerr-Nau de l'anatomie comparative est complète. Il sait où viser, quoi frapper. Ceux qui résistent à son entraînement Umbra tombent inévitablement lorsque leur cerveau est grillé par les poignards chauffés à blanc de la cyber-agonie.

Extrait des Chroniques de la Force de Contact Onyx, un compte-rendu de leur activité destiné à la recherche et à la gloire du patrimoine culturel de l'Hégémonie d'Ur.

Après plus de dix ans passés sur le Nexus-7, le meilleur des meilleurs de la Force de Contact Onyx, Kerr-Nau a tout vu : tous les dispositifs apocalyptiques, toutes les atrocités qu'une civilisation spatiale peut inventer lorsqu'elle est poussée au bord de la survie. Et il les a tous vus échouer, encore et encore, lorsqu'ils ont été testés contre l'Armée Combinée. Il a vu ces civilisations échouer à éviter leur propre extinction, inévitable dès qu'elles ont fait l'erreur d'attaquer les représentants de l'Hégémonie d'Ur. Alors, quand on l'a envoyé sur ce nouveau front, dans un endroit appelé Paradiso, Kerr-Nau n'a pas

bronché. Il n'avait jamais entendu parler de cette race, de ces "humains", mais cela ne faisait aucune différence. S'ils opposaient la moindre résistance, elle serait vouée à l'échec. Kerr-Nau sait déjà comment le conflit va se terminer, et il est déterminé à être l'agent de cette conclusion préétablie. Cela s'est déjà produit auparavant, cela se reproduira. Il fait partie d'un petit nombre de personnes spécialement choisies par l'IE pour effacer les faibles de la surface de l'existence. Il fait partie des individus les plus dangereux de toute l'Armée Combinée, et quiconque se trouve sur son chemin a ses secondes comptées.

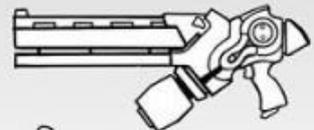
NEXUS-7 OPERATIVE KERR-NAU
COMBINED ARMY / ONYX CONTACT FORCE

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



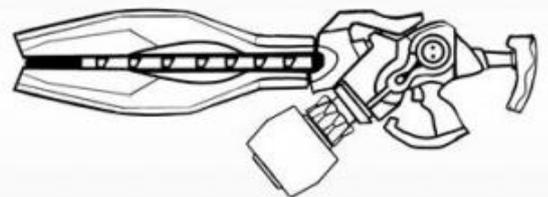
1. BREAKER PISTOL



2. KNIFE



3. PLASMA RIFLE + PITCHER



NOURKIAS



Le redouté Umbra Samaritan Nourkias, tueur de l'héroïne PanOcéanienne Toni Macayana, qui dirige la force de sauvetage de l'Armée Combinée, envoyée pour récupérer Ko Dali durant les événements de Betrayal.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. VORPAL CCW



2. E/M CCW



3. BREAKER COMBI RIFLE



MAAKREP



C'est sans espoir. Inutile de courir, inutile de se cacher. Si les traqueurs Maakrep viennent pour vous, tout ce que vous faites est vain. Rien ne pourra vous sauver, rien du tout. Les Maakrep sont les chasseurs du Trièdre Sygmaa, les traqueurs de l'Armée Combinée, et aucune proie ne peut leur échapper. Les traqueurs Maakrep vivent pour le frisson de la chasse, l'adrénaline de la poursuite, le plaisir de la capture. Rien ne les réjouit plus que de mettre hors d'état de nuire leur cible désignée, en particulier si elle a été considérée comme un ennemi de la société. Les traqueurs Maakrep sont toujours en service. Lorsqu'ils ne sont pas déployés avec les forces de l'Armée Combinée, ils opèrent sur le territoire du Trièdre Sygmaa en tant qu'unité de sécurité interne et d'application de la loi.

Si vous demandez à un citoyen de Sygmaa ce que sont les Traqueurs Maakrep et leur travail, vous n'obtiendrez qu'un regard perdu. Leur propre peuple trouve le sujet déplaisant. L'objectif premier des Traqueurs est de traquer les cellules Trigon, la résistance traîtresse au gouvernement de l'IE, et de décourager la création de tout autre groupe révolutionnaire. Dans cette poursuite, ils sont impitoyables. Pour le type de criminel auquel ils doivent faire face, il n'y a pas d'autre sentence qu'une balle dans la tête. Ces exécutions peuvent avoir lieu n'importe où : dans une ruelle déserte ou sur une place de marché bondée, quel que soit le lieu où ils trouvent leur proie, ils l'abattent publiquement et sans honte, sans procès ni défense. C'est ainsi que les Maakrep font passer leur message : contre eux, il n'y a aucun recours, et la fin est toujours inexorable, rapide et balistique.

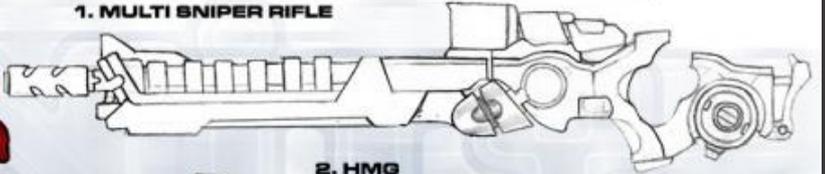
MAAKREP TRACKERS UNIT

FIGURE/WEAPONS SCALE

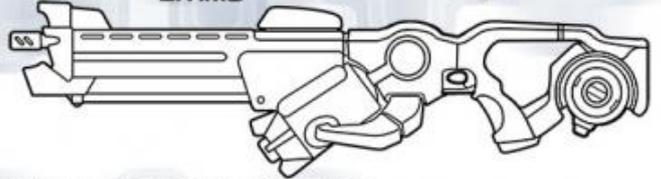
infinity CONCEPT.



1. MULTI SNIPER RIFLE



2. HMG



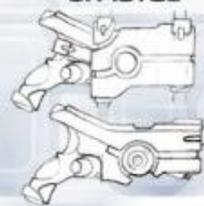
3. COMBI RIFLE + LIGHT SHOTGUN



4. BOARDING SHOTGUN



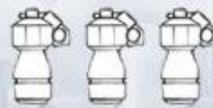
5. PISTOL



6. KNIFE



7. GRENADES

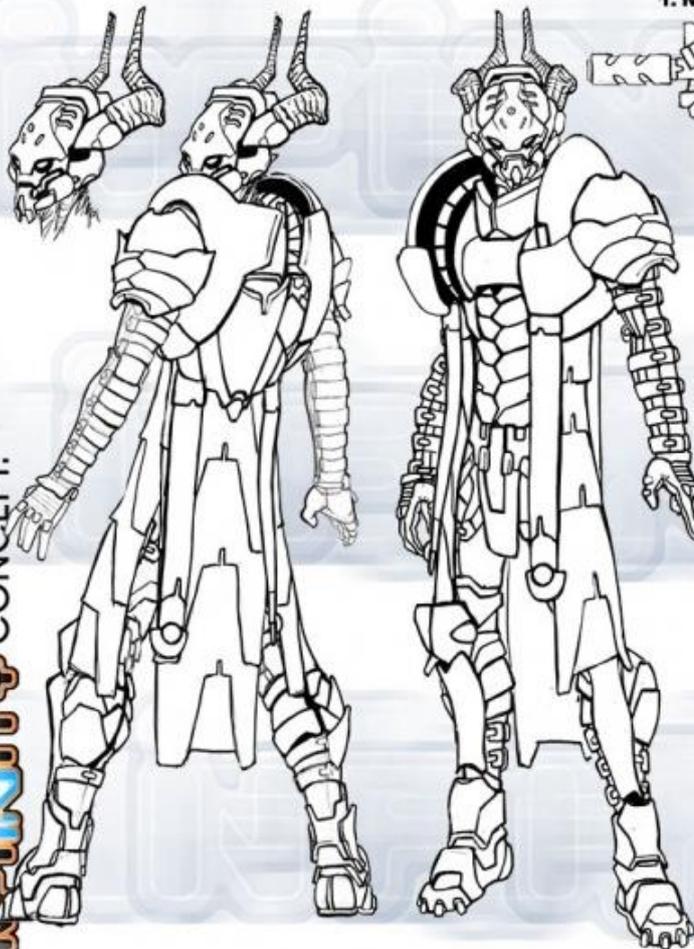


COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

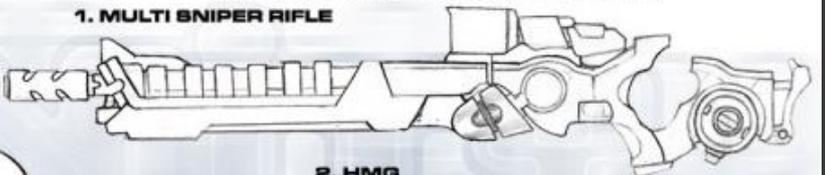
MAAKREP TRACKERS UNIT

FIGURE/WEAPONS SCALE

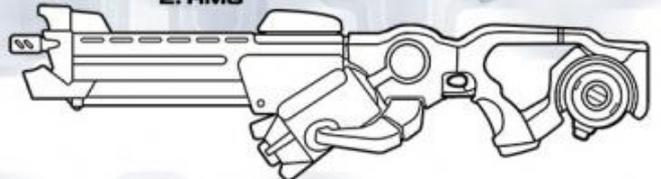
infinity CONCEPT.



1. MULTI SNIPER RIFLE



2. HMG



3. COMBI RIFLE + LIGHT SHOTGUN



4. BOARDING SHOTGUN



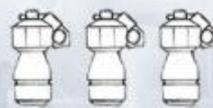
5. PISTOL



6. KNIFE



7. GRENADES



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

RODOK

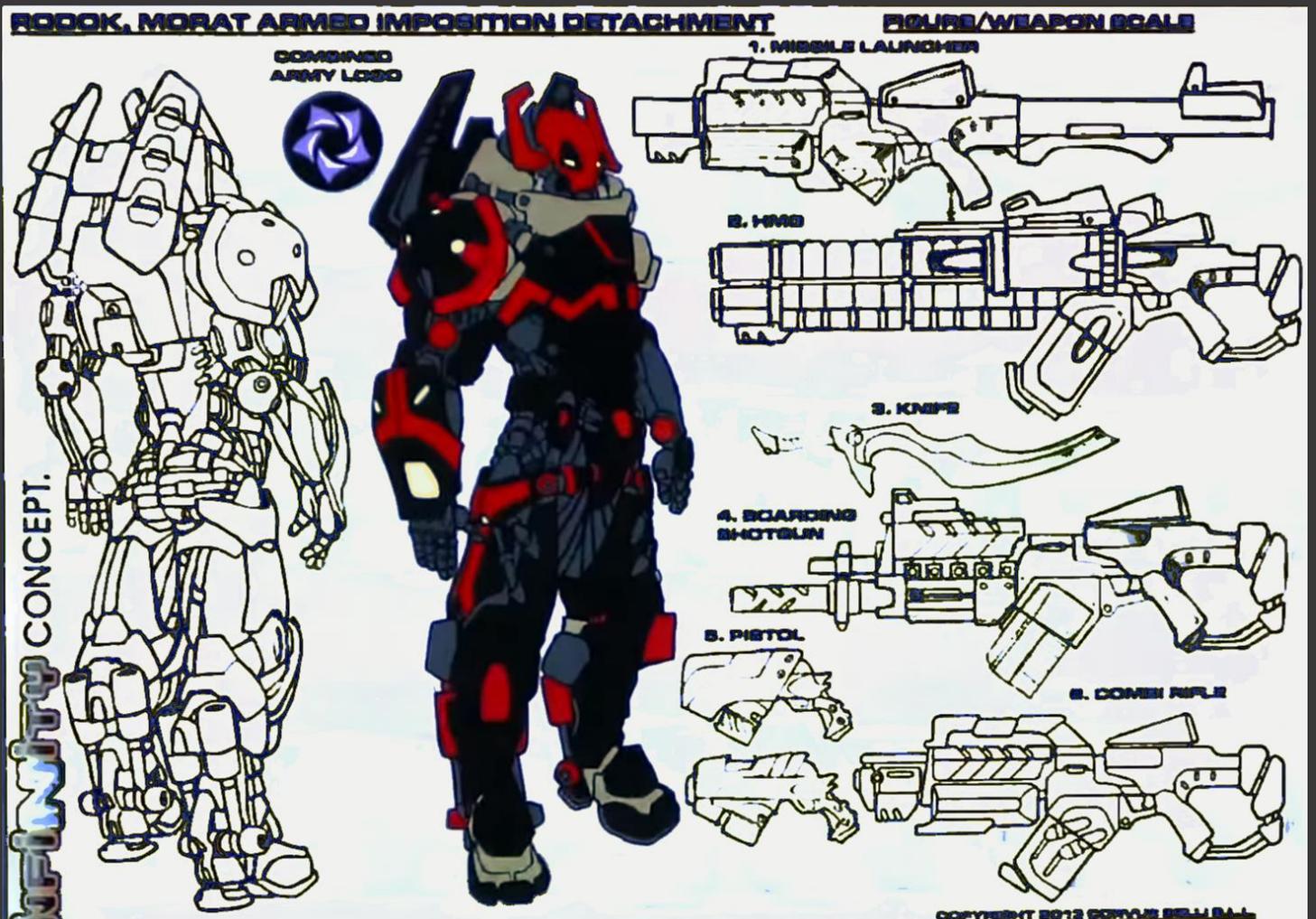


Le détachement Rodok est un exemple parfait de la conception Morat de l'honneur poussée jusqu'à ses ultimes conséquences. C'est l'une des unités les plus récentes des forces d'agression Morates, et avec moins de cinquante ans de service, elle n'a pas la tradition glorieuse des régiments plus anciens. Dans l'armée Morat, c'est là une source de honte absolue.

Pour se faire un nom et rivaliser avec les régiments d'élite, le détachement ne peut se permettre de montrer la moindre faiblesse alors qu'il grimpe dans la hiérarchie compétitive du prestige militaire. Sachant cela, les Rodoks se donnent à deux cents pour cent dans chaque mission. Leur engagement est si fort qu'ils considèrent comme une insulte personnelle le fait qu'une autre unité obtienne un meilleur score ou se montre plus forte qu'eux. Avec une détermination sans faille, ils font sortir leur détachement de l'obscurité déshonorante des rangs intermédiaires. Ils se frayent un chemin jusqu'au sommet, se battant dans chaque Sotarak pour avoir une chance de faire leurs preuves devant le haut commandement à des postes de responsabilité. Et chaque jour, ils récoltent de plus en plus de victoires dans ces combats rituels avec leur style de combat unique. Avec chaque Sotarak gagné, ils deviennent plus visibles dans les moments critiques de la bataille, et gagnent plus de renommée pour leur régiment.



Les Rodoks ont dû s'acclimater à leur nouvel équipement de mobilité accrue, mais ils en ont tiré un avantage tactique essentiel. Il s'agit d'un changement de paradigme difficile en ce qui concerne l'espace de combat, mais il a ouvert de nouvelles possibilités et de nouveaux vecteurs d'attaque que les Rodoks ont affinés pour en faire un véritable style de combat, en le forçant jusqu'à ce qu'il devienne une seconde nature. Les Rodoks sont une unité d'assaut spécialisée, une équipe conçue pour exercer un contrôle sur la zone d'opérations par le feu et le déplacement. Leur philosophie tactique repose sur quatre principes : "Bouger constamment. Attaquer continuellement. Frapper fort. Éviter l'attrition". Ils savent qu'ils sont désavantagés dans un conflit prolongé, qu'ils ne peuvent pas gagner en attendant que leurs adversaires fassent des erreurs. Ils doivent être proactifs. Ils doivent être plus agressifs et frapper plus fort que l'ennemi. Ils doivent être plus Morat que Morat. Avec leur penchant pour les armes puissantes et pour le mitraillage vers leurs ennemis pour un carnage rapproché, les Rodoks peuvent être plus Morat que n'importe qui.



SURYAT



Les glorieux états de service du régiment Suryat remontent à l'aube de la Renaissance du Couteau. Les Suryats ont participé et apprécié toutes les guerres de l'histoire militaire moderne Morat. L'incursion des Sargasses ? Un défi intéressant. Les guerres de Blink ? Un jeu d'enfant. Les guerres Flash ? Un simple exercice d'échauffement. La campagne Tohaa ? Une routine stimulante.

Le régiment d'infanterie lourde d'assaut Suryat est un corps d'élite intégralement composé de membres de la caste Surat. Dans la société Morat, les Surat sont des Morat à part entière, des vétérans militaires qui ont gagné leur pleine citoyenneté sur le champ de bataille, leur foyer naturel. Les soldats Surat sont des professionnels de la guerre ; des gars durs mais tactiquement flexibles. Lorsqu'ils sont arrivés sur Paradiso, ils portaient un modèle d'armure d'assaut standard, propre au régiment Suryat : rapide et résistant, mais aussi lourd. Un modèle adapté au combat urbain ainsi qu'aux assauts de vaisseaux, mais inadéquat pour les jungles denses de la planète émeraude. Et un Suryat ne peut pas laisser le terme "inadéquat" s'appliquer, car dans cette unité, l'excellence et les meilleures performances sont toujours requises. Un Suryat doit être toujours prêt, toujours bien préparé. C'est pourquoi ils ont modifié leurs tactiques, leur armement et leur équipement, les rendant adaptés non seulement au théâtre d'opérations mais aussi à leurs adversaires, surtout après la récente irruption des Tohaa dans le théâtre d'opérations de Paradiso. Car, après de longues années de campagne contre cette race, s'il y

a une chose que les Suryats connaissent bien, c'est comment tuer les Tohaa... presque aussi bien qu'ils savent comment tuer les humains.



L'infanterie d'assaut lourde Morat est celle chargée d'attaquer les positions fortifiées et est spécialisée dans le combat rapproché, que ce soit en situation urbaine ou à l'intérieur des vaisseaux.

Les définir comme "durs" n'en dit pas assez sur eux. Ce sont des vétérans ayant plusieurs années d'expérience au combat, ayant participé aux guerres Flash et à son prédécesseur, les guerres Blink. Ils ont survécu à des attaques et subi des embuscades ; ils ont été blessés à plusieurs reprises et ont vu leurs compagnons enterrés. Le bruit de la guerre est si naturel pour eux que, si les décharges d'artillerie cessent pendant la nuit, ils sautent de leur lit, prêts à affronter une éventuelle avancée de l'ennemi. L'odeur de la poudre et de l'ozone brûlé des décharges d'énergie sont comme une drogue pour eux. Au combat, les Suryats sont très rapides et surprennent toujours leurs adversaires par la rapidité et le courage de leurs assauts.



XEODRON



"J'ai été créé pour combattre les champions les plus puissants de l'univers. Les meilleurs scientifiques de la civilisation hégémonique d'Ur m'ont donné les compétences de combat nécessaires pour détruire l'ennemi, peu importe qui il est.

Je suis l'un des meilleurs modèles de la série Batroid. Je suis une créature techno-organique qui a été élevée pour devenir un outil spécifique au service de l'Hégémonie et de son chef : l'IE. Je suis un opérateur de combat haut de gamme doté de compétences tactiques avancées et d'une grande mobilité.



Cette combinaison me permet de couvrir et de dominer parfaitement le champ de bataille. En raison de la façon dont j'utilise mon pouvoir, mes ennemis me qualifient de monstre. Les citoyens de l'Hégémonie, eux, m'appellent un champion.

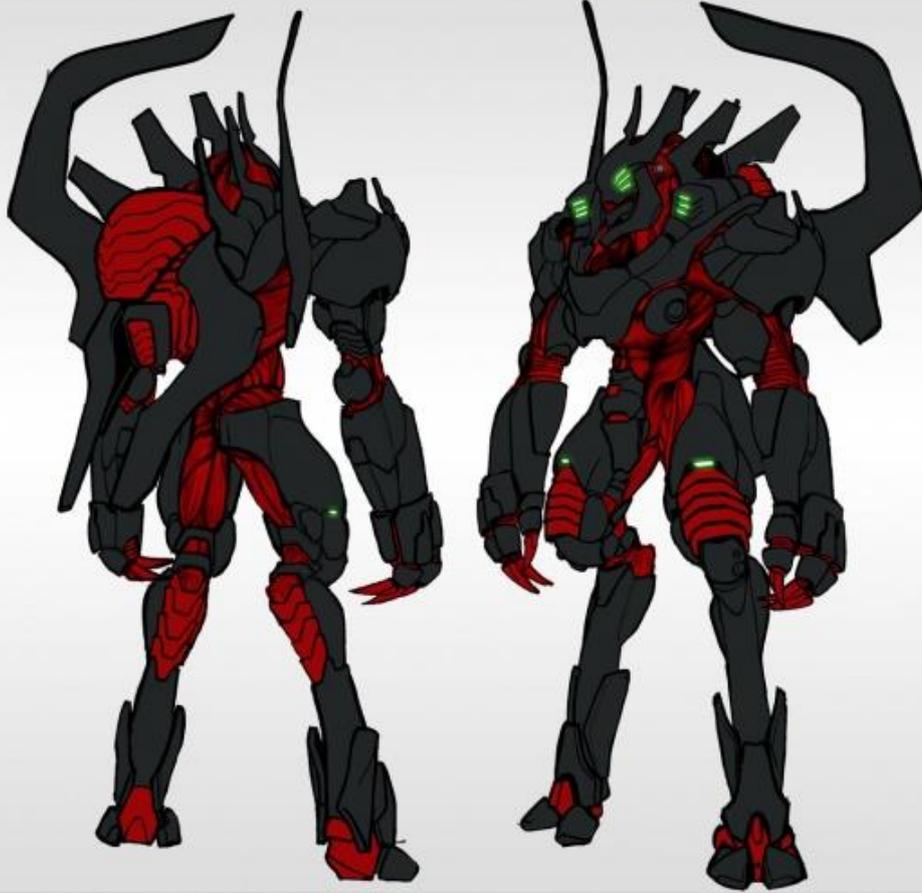
Cependant, aucune autre opinion ne compte plus que celle de mon propriétaire et maîtresse : l'IE. L'IE ordonne et je lui obéis. C'est ainsi que cela a été établi, c'est ainsi que j'ai été élevé, et c'est ainsi que cela doit être.



J'ai été créé pour le combat. J'ai été conçu pour la destruction. Je suis une arme de l'Hégémonie d'Ur."

Récitation de la loyauté. Processus de programmation et d'activation du modèle Xeodron, série Batroid. Phase de récolte. Champs de croissance et de culture de l'Hégémonie d'Ur. Emplacement inconnu.





OVERDRON



"Au-delà des apparences, il y a toujours quelque chose de beau et d'étonnant dans les outils exceptionnels, ces machines qui sont idéales pour accomplir la tâche qui leur est assignée. Nous avons beaucoup de grands exemples à travers notre histoire, comme le double marteau des constructeurs de ziggourats à l'âge archaïque, et d'autres cultures comme les vaisseaux spatiaux à immersion unipersonnelle fabriqués par les ingénieurs turangars. Toutes ces pièces représentent l'outil parfait pour leur tâche spécifique. Ce sont des pièces qui représentent la connexion parfaite qui se produit involontairement entre la fonctionnalité et le design. La même chose s'est produite avec les Batroïdes Overdrone. Ils sont immenses, grossiers et lents comparés aux autres Batroids. Pourtant, un simple coup d'œil suffit pour que l'amateur d'art le plus sophistiqué et l'armurier le plus exigeant soient subjugués.

Aucun designer n'a pris la peine d'adoucir ses formes techno-organiques et aucun artiste n'a équilibré l'énorme volume des muscles qui se développent si rapidement, mais ils représentent une célébration de la beauté qui manque de tout charme esthétique. En d'autres termes, il s'agit d'une beauté fonctionnelle.



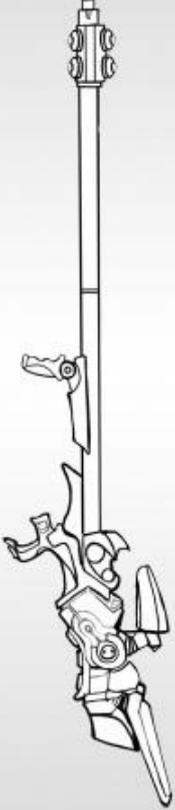
Ils font ce qu'ils ont à faire d'une manière excellente - les Overdrons n'ont d'autre but que de détruire et c'est quelque chose qu'ils font parfaitement. Il n'est pas surprenant que l'Ur se soit pris d'affection pour ces Batroïdes, car les Overdrons répondent et détruisent de la meilleure façon qui soit. Ils sont ingénieux dans l'accomplissement de leur travail, et on pourrait dire que lorsqu'ils sont en action, ils ont beaucoup de personnalité.



Il n'existe aucun artisan qui ignore ce que signifie avoir le bon outil pour effectuer un travail - et les Ur savent parfaitement qu'ils ont le bon outil pour la destruction."

Extrait de Un regard cynique sur l'univers, par Cal3fex Observer, Gnomon culturel du Second Matriarcat Transversal.

PLASMA SNIPER RIFLE



HMC



TIN BOT



UNIDRON



Lorsque l'IE a besoin de soldats, elle ne prend pas la peine de les recruter. Elle les récolte.

Le gros des forces armées Ur que l'IE a utilisées pour lancer sa campagne de conquête était composé de Batroïdes, des unités techno-organiques conçues pour agir en milieu hostile. Dans la culture Ur, l'utilisation des Batroïdes en tant qu'agents est antérieure à la création de l'Intelligence Evoluée, mais l'IE a su les utiliser comme ressource tactique avec beaucoup d'efficacité.

Ces hybrides à base de silicium et de carbone sont cultivés dans des plantations à croissance rapide utilisant un substrat pseudo-intelligent contrôlé.

Les Unidrons constituent le fondement de la flotte hégémonique et sont à l'origine de ses plus grandes victoires dans les premiers jours de ses efforts d'expansion, lorsque la présence de véritables Ur sur le champ de bataille était chose courante. Aujourd'hui, l'IE utilise les forces armées d'autres races dans son empire, mais elle maintient toujours un contingent de Batroïdes de taille variable comme élément de dissuasion contre les tendances insurrectionnelles. Les Batroïdes constituent un niveau de contrôle supplémentaire sur ces races, qui les aide à maintenir leurs efforts militaires axés sur la réalisation des objectifs globaux de l'armée combinée.

L'IE possède de nombreuses plantations de Batroïdes cachées sur l'ensemble de ses territoires. Pour chacune de ces fermes dont nous connaissons l'emplacement, nous avons des rapports sur trois qui restent non identifiées. Des centaines de milliers de ces Unidrons attendent dans ces complexes de croissance, apprenant et étant patiemment améliorés. Un seul mot de l'IE et ils seront tous immédiatement récoltés et prêts à vivre et mourir comme ses soldats.

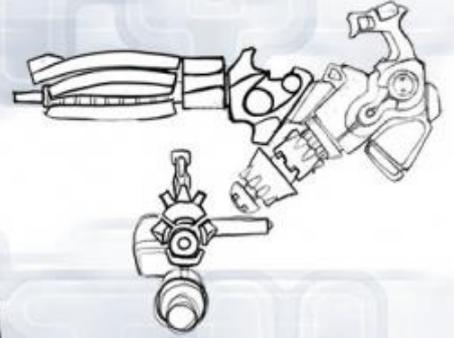
Extrait des Annales oubliées des digesteurs T'zechi.



UNIDRON BATROIDE



infinity CONCEPT.

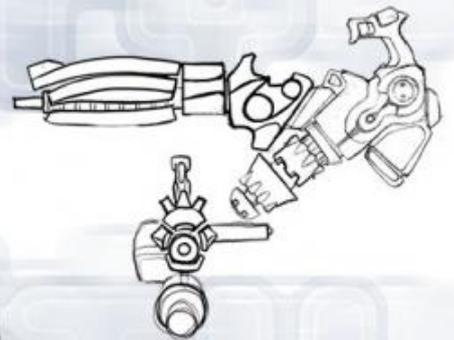


COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI

UNIDRON BATROIDE



infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI

