



SOMMAIRE

COLDFRONT: ARIADNA - CORPS D'ARMÉE TARTARE	2
KAZAK DOKTOR	4
LINE KAZAKS.....	5
RÉGIMENT DE TANKHUNTER.....	7
VASSILY PLUSHENKO	9
VÉTÉRANS KAZAKS	11
SCOUTS D'ARIADNA	13
ARMATA-2 PROYEKT "RATNIK"	15
WARCOR	17
STRELOKS, UNITÉ DE RECONNAISSANCE KAZAK... 	20
FRONTOVIKS, BATAILLON D'ASSAUT SÉPARÉ	23
INTEL SPEC-OPS	25
PAVEL ALEKSEI MCMANNUS, SPETSGRUPPA C	27
DYNAMO REG. OF KAZAK LIGHT CAVALRY.	29
IRMANDINHOS	31
MEUTE D'ASSAUT ANTIPODE	33
DOG WARRIORS	35
KAZAK SPETSNAZS	37
DOZERS	40
112, SERVICES D'URGENCE	41
TRAKTOR MUL	43
WARDRIVERS	45
YEVGUENI VORONIN.....	47
CARMEN JOHNS & BÂTARD.....	49

COLDFRONT: ARIADNA - CORPS D'ARMÉE TARTARE



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

L'**Ariadna** a été fondée par les descendants du premier vaisseau de colonie humaine, considéré comme perdu lorsqu'il a disparu dans un vortex. Restant isolés sur une planète inconnue et hostile, les Ariadnais - dont les origines sont principalement cosaques, américaines, écossaises et françaises - sont devenus un peuple coriace. Maintenant que la Sphère Humaine a repris contact avec elle, la nation Ariadnaise s'efforce d'être reconnue et respectée par tous, malgré son handicap technologique.





La Tartarie, région frontalière ouest et sauvage d'Ariadna, est l'un des territoires les plus dangereux et les plus hostiles de la planète Aube. Ainsi, toute force capable de la contrôler constituerait un adversaire redoutable pour les ennemis d'Ariadna. Le Corps d'Armée Tartare, ou TAK en abrégé anglais, a été créé en tant que force Kazak dont les capacités devraient être constamment éprouvées par son environnement opérationnel, en s'assurant qu'elles restent toujours à leur optimum, car c'est la seule garantie de survie. La TAK est composée uniquement de troupes expérimentées, forgées dans des batailles où aucun quartier n'a jamais été donné. Pour ces unités, qui ont été habituées à affronter la véritable horreur en Tartarie, l'alternative à la victoire a toujours été la mort, ou pire.



① Il existe une confusion d'emploi des termes Kazak et Cosaque, ce ne sont pas les mêmes peuples. Cela vient de la mauvaise utilisation de l'emploi du vocabulaire russe, qui donne une certaine proximité qui induit en erreur.

KAZAK DOKTOR



Les médecins cosaques sont les meilleurs médecins des forces armées ariadnaïses. Ils sont plus qu'habités à opérer sous un feu hostile et n'hésitent pas à parcourir tout un champ de bataille si c'est le moyen le plus rapide d'atteindre des camarades qui ont besoin d'aide. Tous les soldats Ariadnaïses savent que si quelque chose de grave leur arrive, il y aura toujours un Doktor prêt à les secourir à tout prix.

LINE KAZAKS



Les **Line Kazaks** sont un corps d'infanterie légère qui agit comme première ligne de défense pour les stanitsas Ariadnais, dispersés et souvent isolés.

L'ethnie la plus commune dans ces unités sont les cosaques (dit aussi Kasaki), ils ont donc tendance à suivre les traditions cosaques russes.

Le soldat d'infanterie cosaque moyen est robuste, pointilleux, un peu imprudent et irrémédiablement fataliste, mais la caractéristique marquante de ces hommes et femmes est leur condition physique. Ils ne sont peut-être pas aussi bien équipés que leurs homologues des autres armées, mais ils sont bien entraînés, ils font leur travail et connaissent le terrain. De plus ils s'occupent de toutes ces tâches désagréables qui sont indignes de l'élite des vétérans et trop exigeantes pour la Milice volontaire. Les Line Kazaks suivent les méthodes d'entraînement rigoureuses des unités frontalières et appliquent la maxime : "Professionalisme plus expertise égale dignité".

Ce n'est un secret pour personne que les troupes de ligne se considèrent comme la véritable élite militaire, et pour être juste, quand les choses se gâtent, ils font plus que leur propre part du travail.



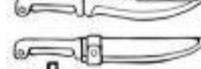


FIGURE/WEAPON SCALE

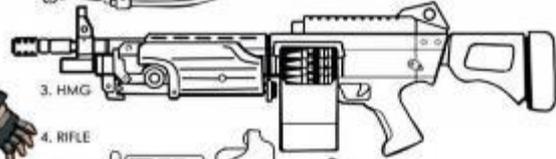
1. SNIPER RIFLE



2. KNIFE



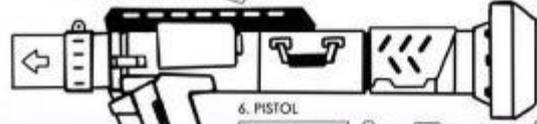
3. HMG



4. RIFLE



5. MISSILE LAUNCHER



6. PISTOL



RÉGIMENT DE TANKHUNTER



Le régiment de **TankHunter** est formé d'unités entraînées à l'utilisation combinée d'armes antichars et de techniques de camouflage. Ces unités spécialisées font partie de la tentative de l'armée Ariadnaise de compenser son déficit en équipement lourd avec un régiment capable de rééquilibrer les forces sur le terrain contre des ennemis hautement blindés.

Le régiment soumet ses soldats à un entraînement exigeant, les transformant en unités remarquablement efficaces. Le coût de cet entraînement est élevé : désertions, congés médicaux pour cause d'épuisement et de douleur, voire de suicides. Le credo du régiment est que la seule façon d'obtenir de vrais Chasseurs de chars ou TankHunters est de concevoir un programme d'entraînement si dur que les stagiaires puissent se sentir fiers d'y avoir survécu.



Leur mode opératoire standard est basé sur une connaissance méticuleuse d'une zone et l'utilisation de techniques de dissimulation, de sorte que leurs attaques en embuscade et leurs frappes éclair peuvent être suivies de replis rapides avant que l'ennemi ne puisse réagir.

Ce mode opératoire est si efficace que la devise officielle du régiment est devenue " Attends, tire, cours ".

Les TankHunters sont également des experts en matière de récupération, formés pour neutraliser les véhicules ennemis sans les détruire totalement afin qu'ils puissent être réparés et réutilisés par leurs camarades.

TANKHUNTERS



FIGURE/WEAPON SCALE



INFINITY CONCEPT.

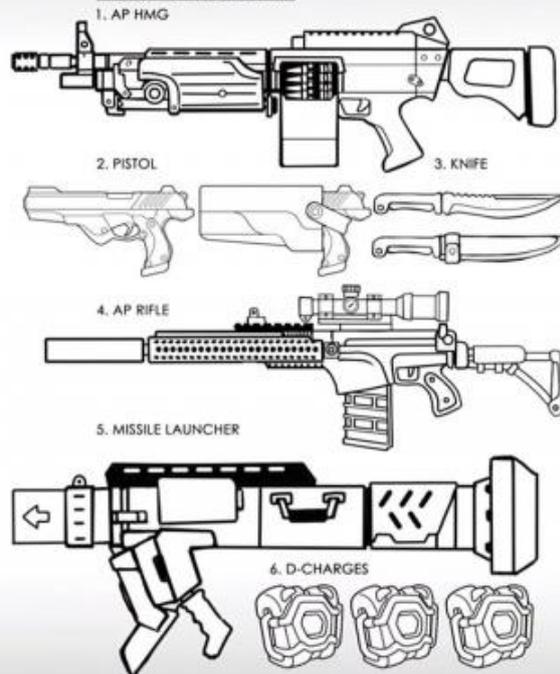
TANKHUNTERS

ARIADNA / TARTARY ARMY CORPS (TAK)



CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



EN

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.

TANKHUNTER LIEUTENANT VASSILY PLUSHENKO



A neuf ans, Vassily tua, écorcha et mangea son premier ours Ariadnais. Son grand-père lui a appris la "langue de l'ours", ancien idiome de la steppe utilisé par les chasseurs sibériens pour communiquer entre eux. Cette langue poétique ancrée dans l'euphémisme servait à tromper les proies pour qu'elles ne sachent pas qui l'avait tué, gardant ainsi ses pouvoirs mystiques dans son corps. Vassily commença à chasser très tôt, apprenant à tirer alors qu'il était encore enfant pour aider son grand-père à chasser les loups, les antipodes ou tout ce qui menaçait sa ferme en Tartarie. Pendant cette période, il développa une visée exceptionnelle, prenant goût à la chasse et apprenant à se cacher et à être patient, des qualités qui allaient plus tard définir sa carrière militaire.

Vassily aurait été heureux dans la ferme familiale, mais la brutalité des Offensives Antipodes l'a conduit à s'engager dans l'armée, où il a mis à profit tout ce que son grand-père lui avait appris. Dans son bataillon, il fut surnommé "Vassily le Chasseur", car il chassait et détruisait les cibles blindées aussi facilement qu'il le ferait avec un animal juteux pour compléter les rations de campagne de son escadron.

Pour Vassily, la meilleure vertu d'un chasseur est la patience - savoir attendre le bon moment pour appuyer sur la gâchette - ce qui se traduit par un personnage à la peau dure. Vassily demeure imperturbable face à tout événement ou crise, que ce soit au combat ou dans la vie de tous les jours. Il a l'allure des héros des contes d'antan de la frontière Ariadnaise. Promu à contrecœur pour ses mérites au combat, Vassily préfère toujours être commandant en second, mais il exécute les ordres

comme il l'entend, suivant son instinct de chasseur né. Les hommes sous son commandement reconnaissent et respectent ce talent, et chaque fois qu'ils l'entendent marmonner sur l'intercom dans son "langage d'ours", ils savent que l'ennemi est à portée de tir et que Vassily est sur le point de faire une nouvelle victime.

VASSILY PLUSHENKO, TANKHUNTERS OFFICER
ARIADNA / TARTARY ARMY CORPS (TAK)

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

1. T2 SNIPER RIFLE



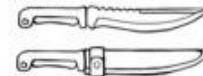
2. T2 MARKSMAN RIFLE



3. HEAVY PISTOL



4. KNIFE



5. D-CHARGES



VÉTÉRANS KAZAKS



"Pas de tripes, pas de gloire." Devise non officielle des vétérans kazakhs.

Les **vétérans kazaks** sont des troupes expérimentées, équipées du meilleur matériel que l'armée d'Ariadnaise puisse concevoir. Chaque Cherkesska, le nom de la tenue lourde des Cosaques, a des caractéristiques techniques inférieures à celles des autres armures lourdes actuellement utilisées dans la Sphère Humaine, mais l'utilisation du Teseum dans sa fabrication signifie qu'il peut rivaliser avec l'équipement standard de la PanOcéanie. L'Ariadna dispose d'une grande quantité de minerai de Teseum, mais son traitement sans usines ultramodernes est un processus très coûteux et laborieux. Cela signifie que les équipements lourds sont très rares, de sorte qu'ils ne peuvent admettre dans le régiment des vétérans que des soldats dont la valeur a été prouvée sur le champ de bataille. Chaque porteur de Cherkesska est porté par au moins un sous-officier endurci, qu'il soit aux commandes ou non, ils ont tendance à être les gars les plus populaires de leur peloton

En Ariadna, être un vétéran signifie plus que d'avoir beaucoup d'anecdotes de combat à raconter, cela signifie avoir survécu à tant d'opérations que l'on peut compter sur vous pour garder la tête froide dans n'importe quelle situation.

Lorsque les balles sifflent au-dessus des têtes, personne n'a le cran de jeter un coup d'œil avec son viseur pour localiser la source des tirs ennemis ou chercher une voie de repli. Mais un vétéran Kazak se chargera de scruter la zone tout en abattant un tireur. Puis, avec un aplomb sans fin, il tracera dans le sol poussiéreux un chemin qui vous permettra de vous sortir de ce pétrin avec un minimum de risques car il vous couvrira tout le long du chemin. Vous comprenez maintenant pourquoi ils sont si populaires ?



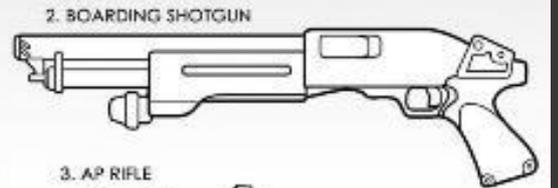
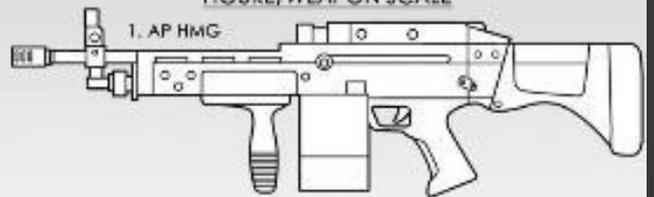
CORVUS BELLI
INFINITY

VETERAN KAZAKS
ARIADNA / TARTARY ARMY CORPS (TAK)

CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



SCOUTS D'ARIADNA



Selon le folklore militaire Ariadnais, les **Scouts** sont des fantômes qui portent des visages humains, des prédateurs furtifs dans la nuit, ceux qui traquent et tuent en silence. Ces unités de reconnaissance à longue portée reçoivent leur entraînement auprès de la Shkola des Spetsnaz Kazak. Leur Mission est de s'introduire en territoire ennemi, de recueillir des informations et de sortir sans avoir été détectés. Les Scouts sont capables de traverser la dense région sauvage de l'Ariadna sans émettre plus que le bruit d'une douce brise. En tant qu'observateurs d'artillerie d'élite, ils se sont spécialisés dans les activités de survie, d'infiltration, de surveillance, d'évasion et de récupération clandestine de personnel et d'équipement. Cependant, lorsque leurs ordres sont de jouer à la dure, ils sont capables de mener des opérations secrètes de reconnaissance, d'acquisition et de destruction dans le but de harceler l'ennemi et de nuire à sa capacité de réaction.

Les scouts sont équipés d'un Ojotnik, un fusil de chasse robuste d'un gros calibre à la puissance d'arrêt légendaire, en souvenir de leur rôle officiel de "gardes forestiers". La production extrêmement limitée de ces armes fabriquées à la main en fait un symbole statutaire dans la société ariadnaise.



SCOUTS

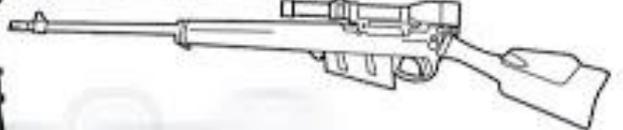


FIGURE/WEAPONS SCALE

1. SNIPER RIFLE



2. OJOTNIK



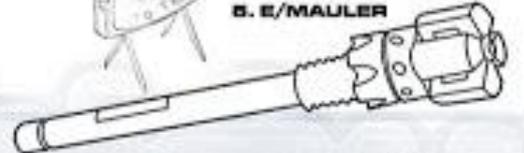
3. BOARDING SHOTGUN



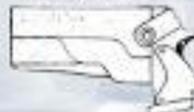
4. MINE



5. E/MAULER



6. PISTOL



7. CC WEAPON



infinity CONCEPT

ARMATA-2 PROYEKT "RATNIK"



Lorsque vous repérez leur icône sur l'écran tactique, vous savez ce que cela signifie. Cela signifie que l'un d'entre eux arrive. Immédiatement, vous pouvez le sentir se rapprocher de vous. Vous entendez le rugissement de son moteur lorsqu'il désengage ses silencieux pour faire savoir à tout le monde qu'il approche. Vous sentez ses pas tonitruants et réverbérant battre plus vite, plus fort, tandis que vous souriez nerveusement parce que vous savez ce qui va se passer, tandis que votre peau se met à avoir la chair de poule. Ainsi qu'apparaît un **Ratnik** sur la scène, balayant le champ de bataille d'une pluie de feu, un colosse aussi massif qu'inarrêtable, vêtu de Teseum. Cependant, ce qui rend finalement ces Ratniks inarrêtables, ce qui fait d'eux de véritables dieux de la guerre, c'est l'intrépidité et la détermination du soldat kazakh portant cette armure. Et c'est cette tradition guerrière qui coule dans leurs veines qui pousse ces titans à sortir en rugissant à pleine puissance pour sauver la situation.

Car, grâce au Teseum, nous, les Cosaques, disposons d'un blindage de haut niveau gratuitement. Là où d'autres puissances doivent développer en investissant dans des technologies sophistiquées, et nous le pouvons par le biais de nos réserves de l'un des matériaux les plus précieux de la sphère.

Mais il ne suffit pas d'empiler des blindages pour créer une machine de guerre imparable, il faut aussi pouvoir se déplacer et se battre, et cela a été rendu possible grâce à la Казтех (Kaztec), la société de recherche en armement kazake. Car personne sur Ariadna n'investit autant dans la recherche que Rodina, que cela plaise ou non à la DARPS USAriadnaise.

Et c'est dans ces moments-là que vous ressentez l'envie d'allumer un bon vieux cigare et savourer le sentiment de fierté qui vous envahit parce que vous êtes un cosaque Ariadnaise.

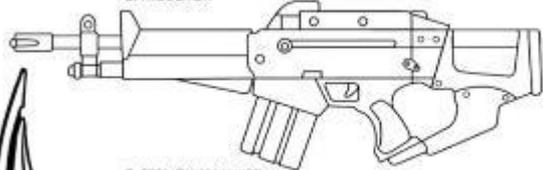


FIGURE/ WEAPON SCALE

1. HEAVY SHOTGUN



2. MOLOTOV



3. TRENCH-HAMMER



4. HEAVY PISTOL



IN

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.



IN

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.

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).

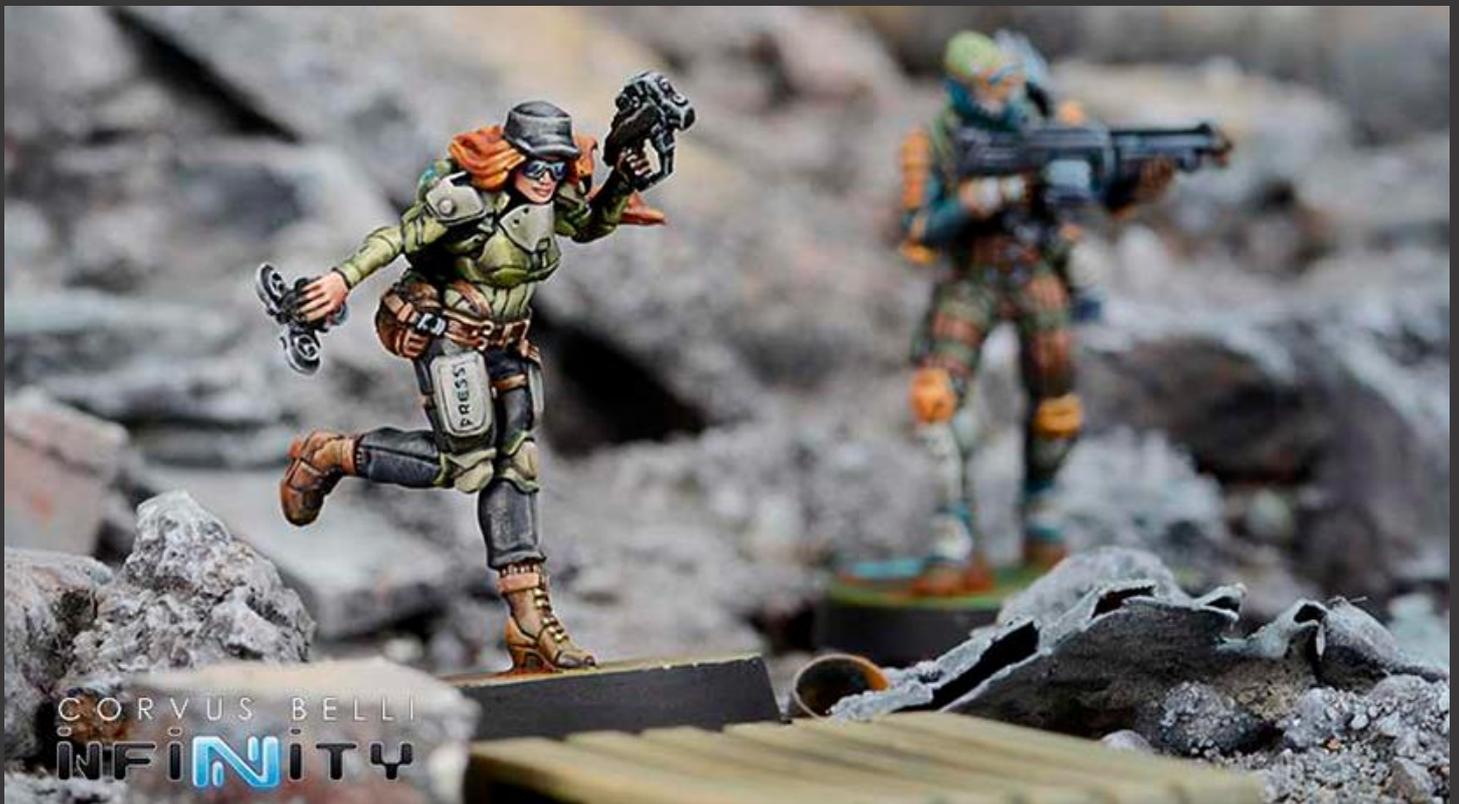
Dans cet article, vous trouverez une analyse approfondie de cette nouvelle figurine à travers son histoire, son profil, son concept et ses statistiques ITS, ainsi que l'opinion de Zlavin, l'un de nos Warcors en Espagne.

Nous espérons que vous l'apprécierez !

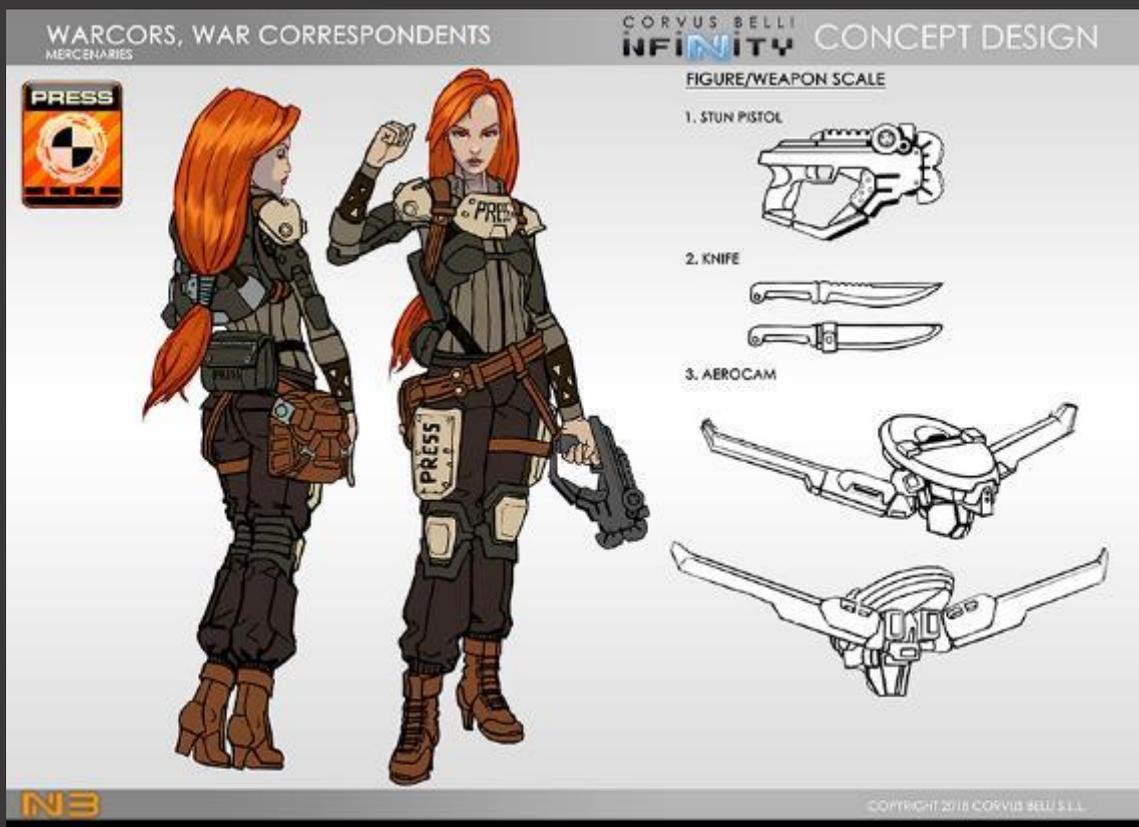


HISTORIQUE

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.



STRELOKS, UNITÉ DE RECONNAISSANCE KAZAK

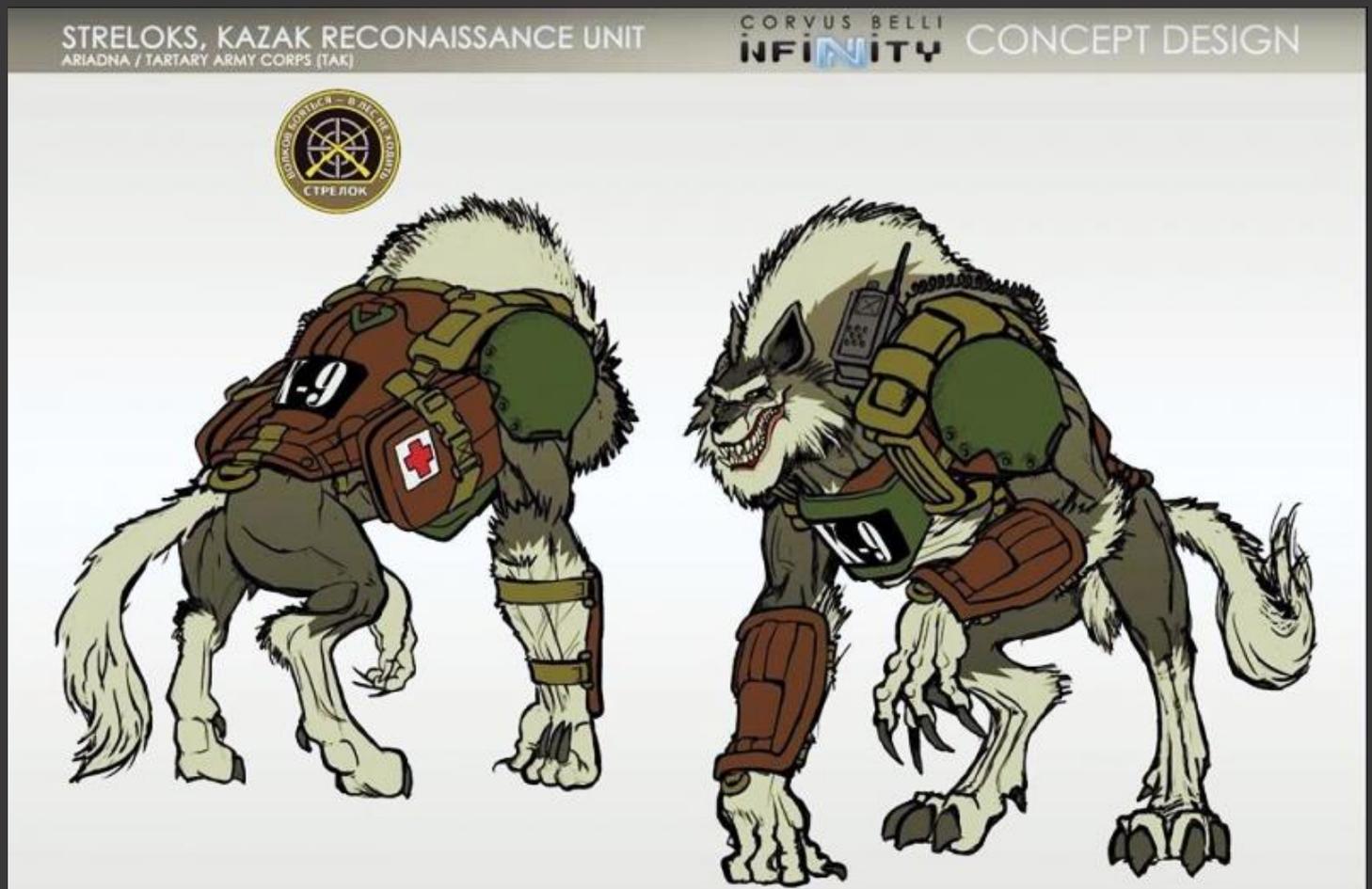


Malgré sa dénomination, l'Unité de Reconnaissance Kazake a été créée pour mener des opérations militaires en territoire ennemi ou dans des régions très instables, telles que la ZAE ou le Protectorat Cosaque. En plus des patrouilles furtives, ses fonctions comprennent des opérations indirectes à long terme telles que la guérilla ou diverses opérations clandestines et de nature discrète. Ses membres se sont spécialisés dans les techniques d'approche silencieuse, la reconnaissance au sol et le combat de nuit, autant d'activités dans lesquelles ils sont aussi efficaces que meurtriers.



Bien que les Streloks exercent des fonctions de surveillance, le nom de l'unité définit son rôle opérationnel majeur, puisque Strelok (Стрелок) signifie en russe "tireur". L'unité est connue pour son profil tactique très agressif lors d'un engagement avec l'ennemi. Alors que leur zone d'opération avant les Guerres Séparatistes concernait les frontières internes avec les autres nations d'Ariadna, le climat de stabilité qui suivit l'Unification d'Ariadna sous le contrôle des Cosaques entraîna leur transfert vers les frontières externes, où leur style agressif s'avérera moins problématique. Là, sa mission principale consistera à contenir les incursions des Antipodes, jusqu'à ce que le contact avec la sphère humaine fasse monter les enchères. L'arrivée de corporations avides de Teseum et d'autres matières premières précieuses provoqua une augmentation spectaculaire du nombre de mercenaires et d'aventuriers dans les régions frontalières, attirés par la promesse d'un gain rapide de la part des grandes corporations. Depuis lors, cette unité s'est spécialisée dans le ratissage de la Zone d'Exclusion Ariadnaise, limitrophe de la Tartarie, en quête d'expéditions de prospection illégales financées par les corporations de la Sphère, allant même jusqu'à constituer des équipes K-9 avec des Antipodes entraînés.

Les Streloks sont habitués à combattre les mercenaires qui escortent habituellement ces groupes, et c'est ainsi qu'ils se sont fait une réputation pendant les Guerres des Contrebandiers. Ils étaient si efficaces dans leurs tâches et ont acquis une telle réputation que le plus grand trophée pour les équipes de mercenaires était un écusson avec l'insigne de cette unité. Ni les crocs de l'antipode ni les griffes du Dog-Warrior n'avaient autant de valeur ; cet écusson vous qualifiait de vrai dur à cuire. Bien sûr, rares étaient ceux qui pouvaient réellement arborer une telle récompense, et ceux qui l'ont fait, le firent que de manière courte, car les Streloks vengent toujours leur camarade tombé au combat. Le surnom de "tireur" n'a pas été mérité pour rien.



STRELOKS, KAZAK RECONNAISSANCE UNIT
ARIADNA / TARTARY ARMY CORPS (TAK)

CORVUS BELLII
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



NE

COPYRIGHT © 2018 CORVUS BELLII S.L.L.

STRELOKS, KAZAK RECONNAISSANCE UNIT
ARIADNA / TARTARY ARMY CORPS (TAK)

CORVUS BELLII
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



FRONTOVIKS, BATAILLON D'ASSAUT SÉPARÉ



Dans l'Armée Soviétique, les frontoviki étaient des troupes de première ligne, généralement des vétérans qui avaient survécu à plusieurs rencontres avec l'ennemi, les héros méconnus des forces russes. L'armée kazak a récupéré cette appellation pendant les Guerres Séparatistes pour désigner les troupes d'infanterie ayant une expérience du combat et pouvant être utilisées pour renforcer des zones cruciales. Les Frontoviki étaient des soldats qui avaient fait face à la violence du front, qui avaient servi en enfer et qui ne craignaient plus la mort - des opérateurs vraiment dignes de confiance.

Après avoir observé la valeur tactique de ces troupes, un bataillon séparé a été créé, composé d'une sélection des meilleurs d'entre eux, dans le but de mener à bien des missions d'intérêt ou d'importance particulière, et qui participerait ultimement aux grandes victoires Cosaques de cette guerre sanglante. Actuellement, les Frontoviki servent dans les dangereux territoires frontaliers de Tartarie et dans le Protectorat Cosaque, mais ils sont également affectés officieusement au Commandement des Opérations Spéciales de la Stavka. En raison de leurs qualités exceptionnelles d'unité légère d'assaut spécialisée dans certaines tactiques de contact agressif inhérentes aux forces spéciales. En raison de ce profil opérationnel particulier, ils participent également à des opérations conjointes aux côtés des prestigieux Vétérans Kazaks, avec lesquels ils partagent le même esprit de professionnalisme et d'engagement. Ce bataillon possède son propre sens de la camaraderie forgé dans le feu de l'action.

Après avoir observé la valeur tactique de ces troupes, un bataillon séparé a été créé, composé d'une sélection des meilleurs d'entre eux, dans le but de mener à bien des missions d'intérêt ou d'importance particulière, et qui participerait ultimement aux grandes victoires Cosaques de cette guerre sanglante. Actuellement, les Frontoviki servent dans les dangereux territoires frontaliers de Tartarie et dans le Protectorat Cosaque, mais ils sont également affectés officieusement au Commandement des

Opérations Spéciales de la Stavka. En raison de leurs qualités exceptionnelles d'unité légère d'assaut spécialisée dans certaines tactiques de contact agressif inhérentes aux forces spéciales. En raison de ce profil opérationnel particulier, ils participent également à des opérations conjointes aux côtés des prestigieux Vétérans Kazaks, avec lesquels ils partagent le même esprit de professionnalisme et d'engagement. Ce bataillon possède son propre sens de la camaraderie forgé dans le feu de l'action.



Pour les Frontoviks, la camaraderie est fondée sur un soutien mutuel constant, même dans les moments les plus sombres et sans la moindre hésitation, travaillant en étroite collaboration afin d'accomplir la mission en cours, chaque soldat mettant sa vie entre les mains des autres. Cela signifie couvrir les arrières de ses camarades et avancer sans hésitation, en sachant qu'ils font de même pour eux. C'est cette assurance qui leur permet de sauter hardiment dans la gueule du danger ; cela et les capacités tactiques de ces soldats aguerris qui ont survécu au pire que la mort leur a jeté au visage.



INTEL SPEC-OPS

CORVUS BELLI
INFINITY

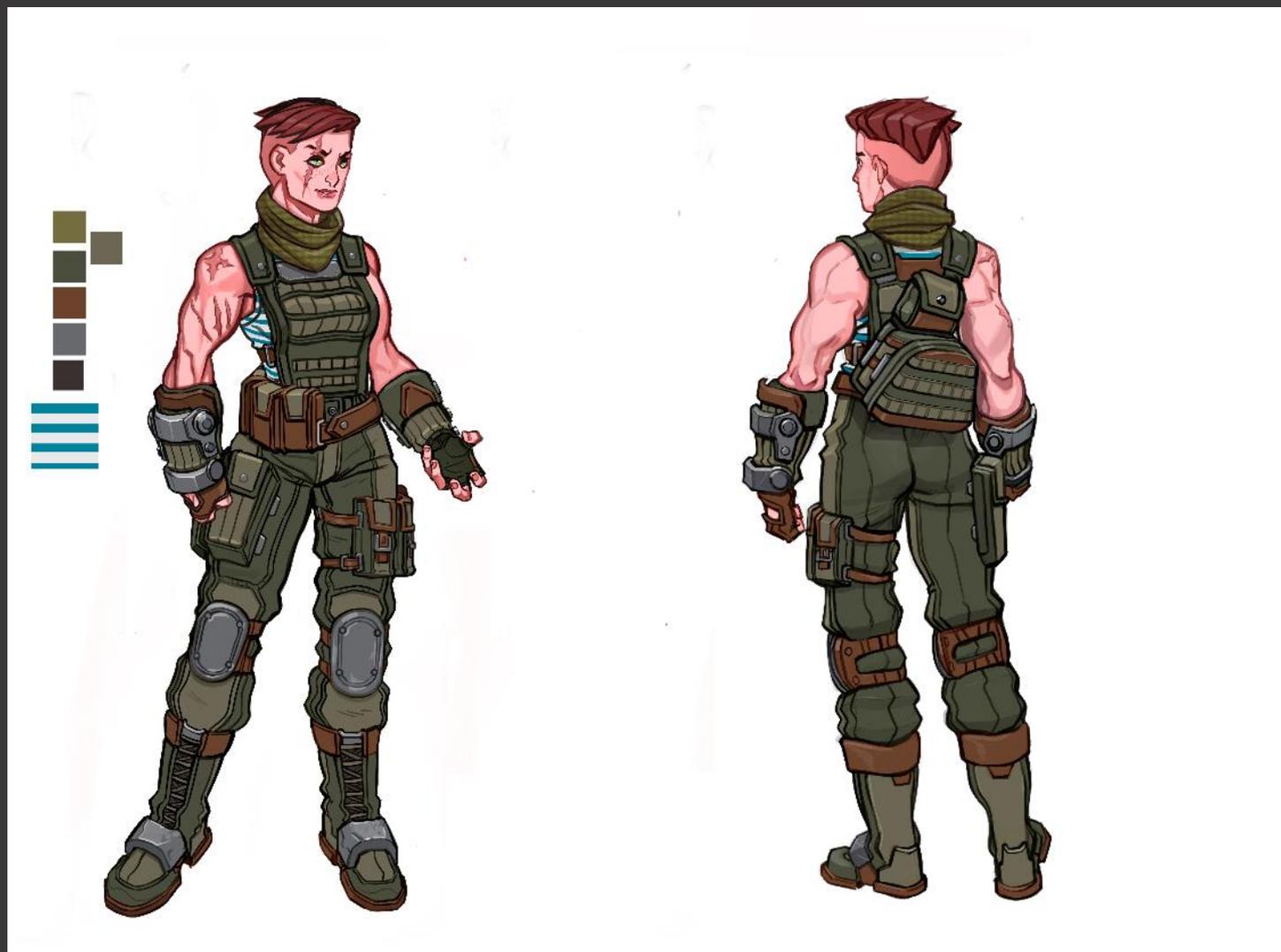


Dans les temps qui ont précédé la reprise de contact avec la Sphère, la Stavka n'avait pas le besoin d'un service de renseignement. Le seul ennemi extérieur était les Antipodes, et le Commandement Conjoint Ariadnais avait la charge de gérer toutes les informations obtenues sur ces créatures lors des patrouilles et des missions d'exploration. De plus, chacune des quatre nations formant l'Ariadna disposait de sa propre agence ; dans le jeu de pouvoir multirégional de l'Ariadna, la tâche principale de ces différentes administrations était d'espionner leurs voisins.

Mais avec l'arrivée des puissances de la Sphère dans le système Aube, la situation changea radicalement. Les Conflits commerciaux démontrèrent la nécessité d'une agence sous le

commandement direct de la Stavka. Les ennemis extérieurs s'étaient multipliés et chacun d'entre eux était plus puissant et disposait de meilleures ressources que ce qu'Ariadna pouvait oser imaginer. C'est la raison pour laquelle le Service de Renseignement de la Stavka commença à recruter tous les agents prometteurs existant au sein des forces Ariadnaïses, quelle que soit leur nation d'origine, car l'ennemi était commun. Chaque fois qu'un soldat prouve sa capacité tactique et son talent de subterfuge, ce dernier est alors appelé par la Stavka pour devenir un agent de renseignement d'un type particulier.

Œuvrant en secret pour le drapeau tricolore Ariadnaïse, les Intels (agents de renseignements) sont prêts à tout pour protéger leur planète de tout ennemi. Et sur une planète qui est une grande frontière sauvage, où les décisions rapides et expéditives sont celles qui vous maintiennent en vie, l'expression "prêts à tout" acquiert une signification particulière.



PAVEL ALEKSEI MCMANNUS, SPETSGRUPPA C



La tradition du clan McMannus a pour principe de ne pas rester ancrée dans la tradition. La flexibilité est pour eux la meilleure des vertus, savoir retomber sur ses pieds, la plus souhaitable. Les McMannus ont prospéré dans l'anarchie, tant en temps de guerre qu'en temps de paix, et ils ont survécu à tout. Ils ont été à Balaclava, et même à Verdun¹, à El Alamein, aux Malouines (îles Falkland), à Umm Qasr, dans les Guerres Séparatistes, et dans toutes les Offensives Antipodes. Pavel Aleksei s'est montré à la hauteur de la réputation familiale et est devenu le meilleur dans son travail, faisant partie du légendaire Spetsgruppa G.

Grand et athlétique, aux yeux bleus, éveillé et alerte, Pavel Alekseyevich, ou plus simplement Pavel Aleksei, est à la fois un soldat vétérane et un traqueur. Il se déplace avec confiance et une forte présence musculaire grâce au programme d'entraînement épuisant et continu de l'école des Spetsnaz et aux nuits d'ivresse et de combats avec les autres membres de la famille McMannus. Grâce à tout cela, son corps semble être formé de fibres d'acier, aussi dangereuses qu'un grand prédateur d'Aube. Un de ses camarades de bataillon l'a un jour défini comme "un type qui aime frapper". Et il est vrai qu'il a un don particulier pour s'attirer des ennuis et pour s'en sortir avec ses poings nus. Mais il demeure en vie grâce à un prodigieux sens de la survie.

En tant que vétérane Starshina (adjudant) du Groupe spécial G, il est capable de reconnaître le danger et de localiser ce qui est nécessaire pour survivre au milieu de nulle part. En tant que spécialiste de l'infiltration, il est un expert pour se faufiler dans des endroits où il ne devrait pas être et s'échapper des circonstances les plus difficiles. Pavel Aleksei n'a aucun mal à contourner les systèmes de surveillance ou de sécurité, mais il est également capable de traverser de grandes étendues de terrain ennemi sans laisser la moindre trace derrière lui. Opérations clandestines, pénétration en territoire ennemi et destruction constituent ses points forts.

McMannus n'a pas peur de se salir les mains avec du sang, bien au contraire. Son amour pour les armes et le combat est réputé. Malgré l'affection qu'il éprouve pour l'Ojotnik qu'il a hérité de sa mère, ce qu'il aime le plus utiliser est la machette pour décapiter, ayant appartenu à son grand-père qui était dans le 45th Highlander Rifles. McMannus est un gars indépendant, un loup solitaire qui a fait son chemin dans la vie et la guerre, comme le font les loups, avec des crocs féroces.



1 Pour précision historique, aucun Britannique ou Russe n'a été à Verdun en tant que troupe de 1^{er} ligne. Les Britanniques étaient sur la Somme et les Russes de leur Corps Expéditionnaire, en Champagne, les seuls étrangers d'armées étrangères présentes sur ce front, étaient des forces arrière de soutien ou d'officiers de liaison, néanmoins il se peut que des étrangers à titre étranger ou français, aient pu servir sur ce front, étant donné qu'en dehors des colonies, ~80-100 000 étrangers, selon les sources, ont servi volontairement dans l'armée française (en général la Légion Étrangère) dans cette guerre (comprenant quelques centaines de Britanniques). C'est une erreur de la série Peaky Blinder. Par contre à l'inverse, la bataille de la Somme servant à soulager Verdun, implique une armée Française.

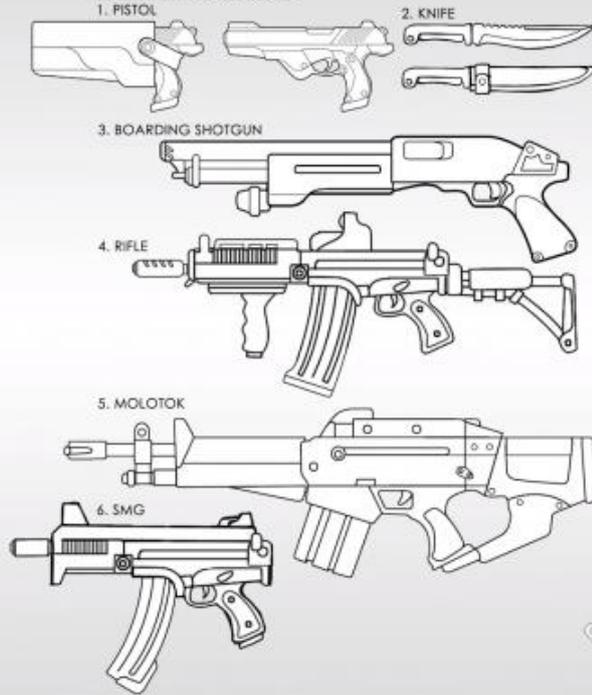
DYNAMO REG. OF KAZAK LIGHT CAVALRY.



Les escadrons de cavalerie légère Cosaques sont des troupes de reconnaissance avancée et d'attaque mobile. Ce régiment est chargé d'effectuer des patrouilles frontalières dangereuses, de la surveillance et de la défense de première ligne.



FIGURE/WEAPON SCALE



N3

COPYRIGHT 2019 CORVUS BELLII S.L.L.



N3

COPYRIGHT 2019 CORVUS BELLII S.L.L.



IRMANDINHOS



"Mieux vaut être mort que d'être esclave".

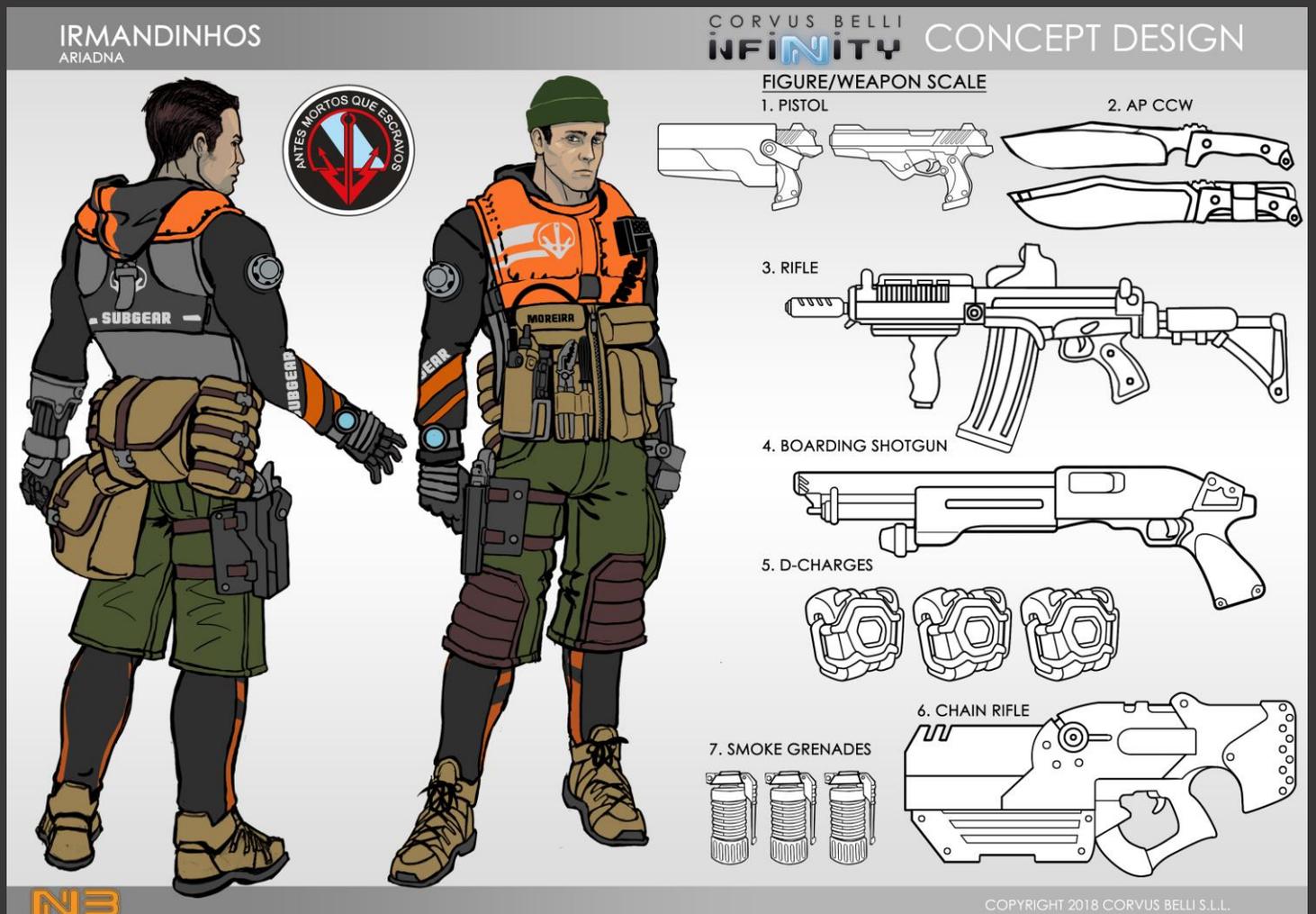
Devise du groupe d'abordage et de débarquement rapide Irmandinho.

Les membres de la Confrérie des volontaires de la surveillance maritime, plus communément appelés Irmandinhos, agissent comme une force de choc capable de perturber les petites unités d'infanterie lourde ou d'infanterie légère avancée. Au fil du temps, ils sont devenus une escouade militaire permanente d'exploration maritime, formant le groupe d'abordage et de débarquement rapide.

Les Irmandinhos ne reçoivent pas de formation militaire réglementée, mais apprennent les bases en travaillant aux côtés de vétérans de l'Irmandade, ce qui en fait une unité irrégulière.

L'Irmandade est depuis longtemps soupçonnée de faire de la contrebande de toutes sortes de marchandises entre les communautés ariadnaïses et les colonies étrangères, et elle a certainement les moyens et l'expertise nécessaires pour faire circuler des marchandises à l'abri des regards dans ses embarcations rapides. On pense également qu'ils ont des contacts avec les services de renseignement de toutes les nations de la Sphère ayant une présence sur Aube, ce qui peut donner du crédit à la théorie selon laquelle ils sont une pièce maîtresse dans un quelconque stratagème d'espionnage secret du Haut Commandement Cosaque.

En tout cas, un Irmandinho achètera ou vendra n'importe quoi, c'est bien connu : s'il est cassé, il le réparera ; s'il ne peut pas le réparer, il l'utilisera pour frapper quelqu'un à la tête. Rudes, durs et bruyants, les Irmandinhos sont gardés sous clé et surveillés de près à bord des vaisseaux Ariadnais, de peur qu'ils ne causent des problèmes ou qu'ils n'entaillent quelque chose, du moins jusqu'à ce que les choses se gâtent... c'est alors qu'on les laisse sortir pour se jeter sur l'ennemi.



MEUTE D'ASSAUT ANTIPODE

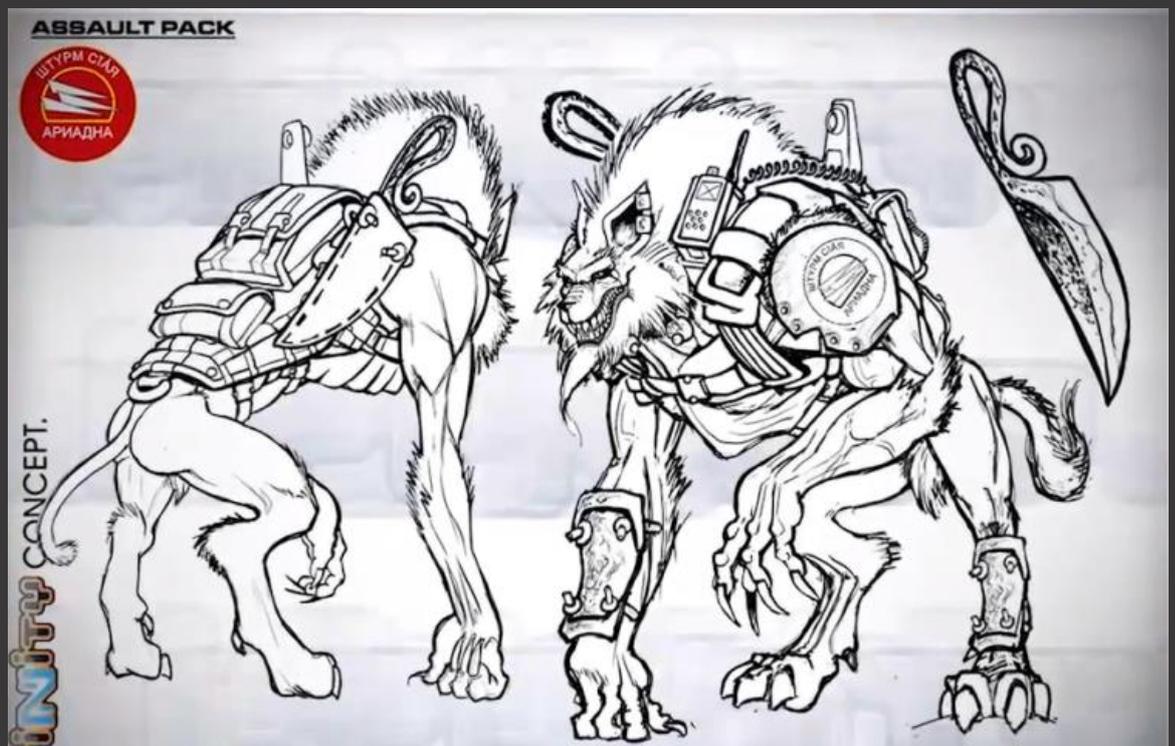
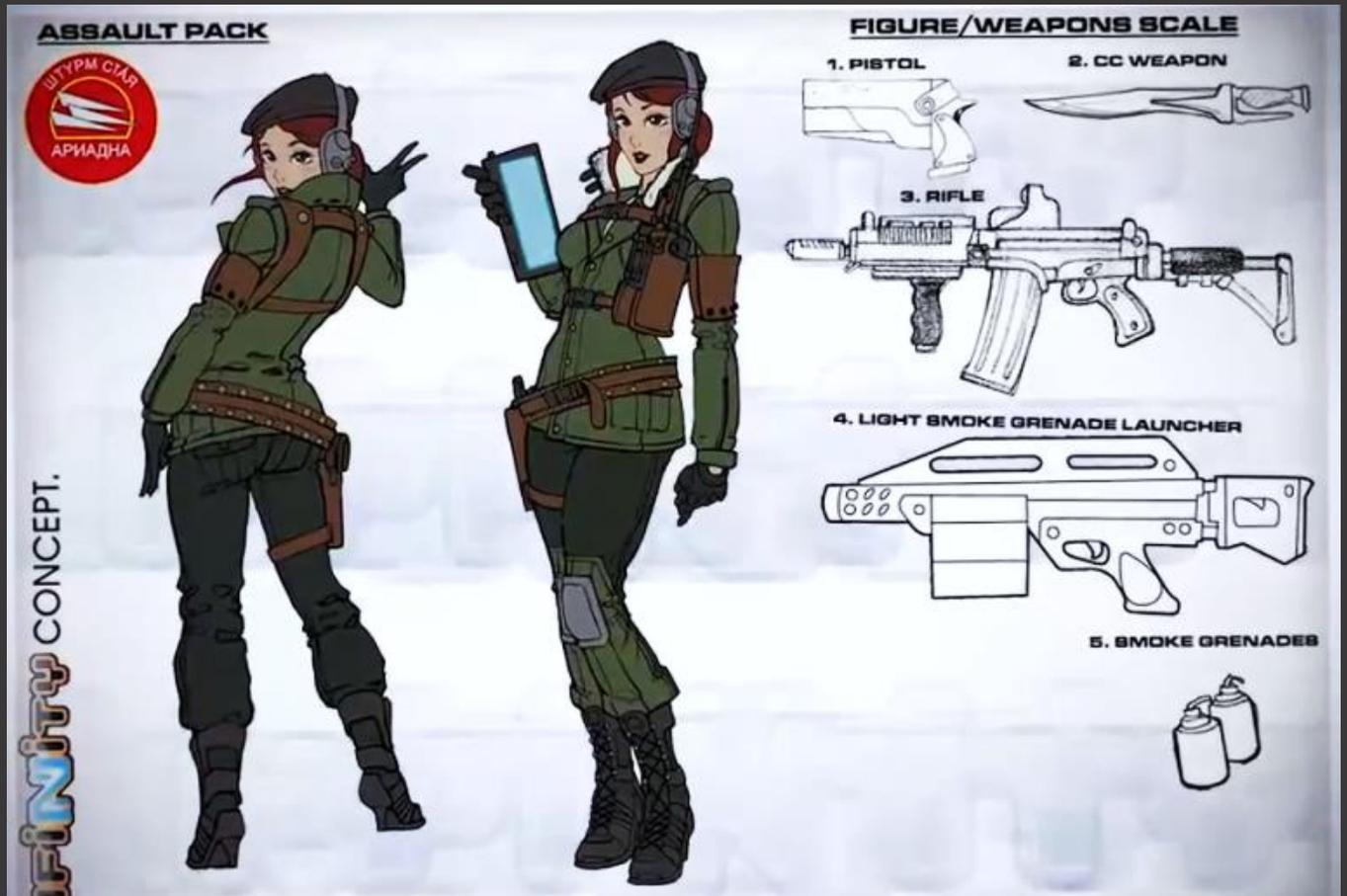


Les Meutes d'Assaut sont formées à partir de groupes d'Antipodes, natifs d'Ariadna, biologiquement manipulés pour exécuter les ordres d'un Contrôleur. L'histoire des Antipodes de la "Tribu de la Rivière" dans leur confrontation avec les humains est longue et sanglante.

Les troupes d'Ariadna ont depuis longtemps appris à leurs dépens à respecter le potentiel de combat de l'Antipode. Grâce à un sens de l'odorat très développé, un antipode est parfaitement capable de détecter toute cible dans un rayon de plusieurs mètres, même si elle est bien dissimulée, et c'est pour cette raison que les antipodes sont employés dans des tâches de sécurité et d'exploration. De plus, perpétuant l'ancienne tradition guerrière, antipode, les contrôleurs gagnent leurs griffes de Teseum, ce qui, en plus de leur force et de leur vitesse, les transforme en de redoutables combattants au corps-à-corps, comme l'ont découvert de nombreux soldats ennemis trop confiants et imprudents.

Guidés par un contrôleur, les antipodes d'une meute sont des créatures redoutables qui se spécialisent dans l'ouverture de brèches dans les lignes ennemies, la traque des adversaires et la localisation de menaces cachées.

Les meutes sont composées de trois Antipodes, leur comportement a été modifié biochimiquement afin de répondre aux ordres d'un contrôleur. Les Antipodes sont une race particulière, et pour agir intelligemment, trois individus doivent s'unir, créant ainsi une seule personnalité qui combine leurs idiosyncrasies et leurs compétences, en un tout tripartite. Les Ariadnais ont trouvé un moyen de réguler biochimiquement les réponses d'un maximum de trois de ces créatures afin que l'individu qui en résulte obéisse à un Contrôleur. Une fois la soumission obtenue, les quatre forment une meute d'assaut, célèbres pour leur férocité.



DOG WARRIORS



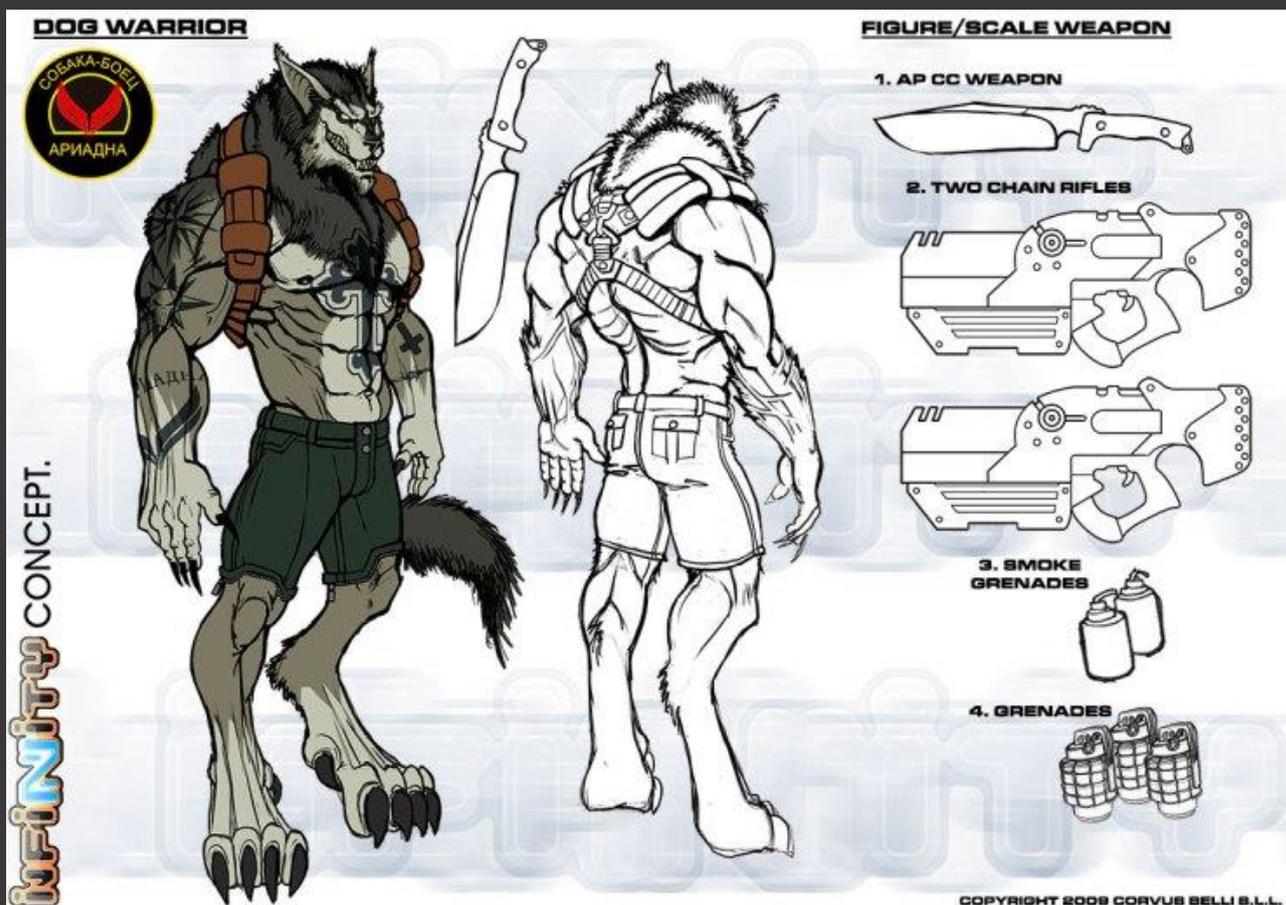
Les Dog-Warriors sont une sorte d'hybride bâtard entre un Ariadnais sauvage (comme ceux du 45e), un Antipode et un T.A.G. Il est arrivé, lors des premières incursions des Tribus de la Rivière, que certains Antipodes mordent des femmes enceintes, sans les tuer.

Leurs bébés ont été affectés par un rétrovirus antipode et devinrent des créatures ressemblant à des humains robustes avec des caractéristiques antipodes, appelées Dogfaces. On a découvert par la suite que les antipodes portent dans leur salive quelque chose, une sorte de rétrovirus qui injecte son ADN dans les cellules de l'embryon pour le rendre plus semblable à l'agresseur. On l'a appelé le "virus du coucou", et apparemment il a été créé par la sélection naturelle comme moyen de répandre la charge génétique des populations les plus fortes et les plus agressives.

Lorsqu'un Dogface se met en colère, son corps subit une violente transformation ; son système endocrinien explose et sa masse musculaire augmente, se transformant en un Dog-Warrior. Les Dog-Warriors ont des traits d'antipodes accentués, mais sont plus corpulents et ont un aspect humanoïde. Les Dog-Warriors sont rapides, forts et résistants, mais ils ne sont pas très intelligents. Ils peuvent parler anglais ou autre, mais avec cette gueule, il est difficile de faire les bons sons. Ils ont aussi des griffes, mais peuvent manipuler des objets mieux qu'un antipode normal.

Leur aspect sauvage et belliqueux les ont transformés en parias de la société ariadnaise, qui les adorent néanmoins dans les combats de Dog-Bowl ; les gens adorent cette merde. Intégrés dans des

régiments irréguliers de l'armée ariadnaïse, ils constituent des troupes d'assaut écrasantes. Leur métabolisme extraterrestre semble invulnérable, ignorant l'effet des armes, ce qui leur permet de continuer à courir à toute vitesse vers l'ennemi malgré les multiples tirs. Ils ne sont certainement pas de très bons tireurs d'élite, c'est pourquoi ils portent des Chain Rifles, qui semblent n'être que des jouets dans leurs griffes massives, mais c'est un défaut qu'ils compensent par leur impressionnante capacité de destruction en combat rapproché.



KAZAK SPETSNAZS



"La mort qui marche", c'est ainsi que les tribus Antipodes ont surnommé les Spetsnaz après leurs premières rencontres au cours de la Première Offensive. Le général de brigade Petersen préfère parler de "ces bâtards" dans son rapport au Haut Commandement PanOcéanien lors des Conflits Commerciaux Ariadnais.

En tout cas, si une autre unité peut être comparée aux Vétérans Kazaks en termes d'efficacité et de prestige, c'est bien les Spetsnaz. Et pourtant, le GB Petersen avait vu juste : dans la mesure où les vétérans sont vraiment des soldats d'élite, en revanche les Spetsnaz sont vraiment des bâtards d'élite. Experts en opérations parachutistes, en combat rapproché, en tactiques de guérilla, en embuscades et en assauts, les Spetsnaz de l'Ariadna sont les héritiers de la longue tradition de guerre sale des forces spéciales russes, seulement tamisée par le tamis brutal de la discipline cosaque et des exigences d'un environnement hostile comme la planète Aube.

A la Dacha - le nom familier de l'école cosaque des Spetsnaz - les candidats, eux-mêmes soigneusement sélectionnés parmi les meilleurs, sont entraînés par les plus impitoyables salauds qu'Ariadna puisse offrir. Les choses que ces aspirants sont obligés de faire à cet endroit appartiennent à la croyance populaire ; des choses qu'aucune personne saine d'esprit ne ferait même si sa vie en dépendait. Les instructeurs de la Dacha non seulement repoussent les limites de l'endurance humaine

et de la force de volonté, mais nient carrément l'existence de toute limite, et ce faisant, ils forcent leurs stagiaires à aller plus loin que le kilomètre supplémentaire. Le niveau de stress des candidats est si élevé que la formation se termine par le " Jour des Spetsnaz ", une célébration agitée au cours de laquelle les " Spetsnaz " sont enfermés dans le périmètre de la caserne avec une réserve inépuisable de vodka. Vingt-quatre heures plus tard, la zone est gazée et les instructeurs se rendent à l'intérieur pour aider à nettoyer et à préparer le prochain lot de recrues. La rumeur veut que les fermes environnantes soient soumises à un couvre-feu strict toute la journée, au cas où l'un de ces Spetsnaz en état d'ébriété s'échapperait de l'école. Le résultat de cet entraînement vicieux est un groupe de commandos très bien préparés et dotés d'un ensemble de compétences exceptionnelles.



Ces agents sont capables de mâcher du verre et de tuer un cheval à mains nues, et tout autre humain aurait du mal à égaler leur temps de réaction et leur instinct de tueur. Tout cela est vite devenu évident pour les troupes du GB Petersen dans les Conflits Commerciaux. Les avantages de la Pan-Océanie en termes d'approvisionnement, d'armement moderne, d'équipement de haute technologie et de blindage auraient dû donner l'avantage aux hommes de Petersen, mais contre les Spetsnaz, ces choses leur ont à peine valu quelques secondes de vie supplémentaire. Le général de brigade avait raison : ce sont bien des salauds. Mais les Antipodes n'avaient pas tort non plus...

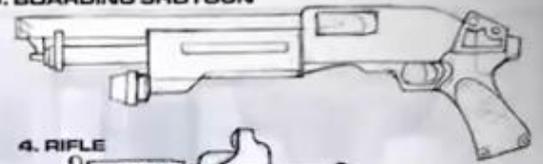


KAZAK SPETSNAZ (PARA-TROOPER)

FIGURE/WEAPON SCALE



3. BOARDING SHOTGUN



4. RIFLE



5. KNIFE



6. PISTOL



7. GRENADES



INFINITY CONCEPT.

KAZAK SPETSNAZS (AMBUSHED)

FIGURE/WEAPON SCALE



1. SNIPER RIFLE



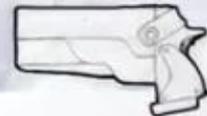
2. HMG



5. KNIFE



6. PISTOL



INFINITY CONCEPT.

DOZERS



Ces unités sont présentes dans toutes les armées de l'Ariadna, composées de sapeurs et d'experts en démolition, en maintenance et en récupération de matériel de combat. Les Dozers sont les ferrailleurs et les brise-portes de l'Ariadna, et ils ont reçu leur nom en raison de leur capacité à faire fonctionner les véhicules polyvalents de soutien du génie et de l'artillerie que sont les Traktor Mul.

À l'origine, le corps fut créé pour dégager des chemins à travers les denses forêts de l'Ariadna et pour construire des ponts permanents ou des pontons sur les nombreuses rivières et les profonds ravins des zones les plus sauvages de la planète. Cependant, ils sont également responsables de l'entretien des machines et sont experts dans le traitement du Teseum. Les dozers peuvent réparer les armes, les équipements et les blindages, qu'ils soient simples ou les plus complexes utilisés par les Tcherkèsskas cosaques.

En raison du manque de haute technologie en Ariadna, ils ont développé un œil vif pour reconnaître les pièces de matériel utile au milieu du butin de la bataille. Les troupes ariadnaises ont pour ordre permanent de minimiser les dommages causés au matériel ennemi, afin que les Dozers puissent utiliser des pièces et des technologies adaptées aux systèmes ariadnais. C'est pourquoi leurs sacs à dos sont de véritables trésors de surprises. Ils sont devenus le pire cauchemar du corps logistique, demandant avec insistance toujours plus de matériel pour réparer une chose ou une autre, ou "empruntant" quelque chose pour une tâche "urgente". Ils sont aussi des spécialistes du piratage des systèmes de sécurité.

Les dozers sont des experts en démolition, qui ont une connaissance instinctive de la quantité d'explosifs nécessaire pour tout type de serrure électronique. C'est pourquoi il est habituel qu'ils soient requis en première ligne pour soutenir les assauts sur des positions hautement fortifiées.

112, SERVICES D'URGENCE



Dans les territoires frontaliers, les services d'urgence, tout comme les bars et les maisons closes, travaillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept.

En Ariadna, faire partie des services d'urgence est une démarche volontaire et purement vocationnelle. Le service est difficile et implique d'aller travailler dans des conditions si mauvaises que la plupart des gens préféreraient rester à la base en toute sécurité. Cela signifie qu'il leur faut répondre aux signaux de détresse à toute heure, au milieu des tempêtes, des tempêtes de neige ou des attaques d'Antipodes. Mais rien de tout cela n'a d'importance, car leur devoir est de sauver des vies. Les 112 sont le dernier espoir du colon perdu dans les bois, de l'exploitation minière isolée par la neige, de la ferme en flammes, des blessés d'une caravane attaquée par des brigands...

Ils se forment comme médecins de terrain, mais aussi comme pompiers et pisteurs. La dureté de la frontière de l'Ariadna les ont contraints à transformer la 112 en une unité paramilitaire afin de leur garantir une réelle capacité de réaction en cas d'urgence. Bien qu'ils ne soient pas considérés comme des troupes de combat, ils collaborent avec l'armée Ariadnaise en tant que force auxiliaire de sauvetage et de services médicaux.

S'engager dans la bataille n'est pas quelque chose qui intéresse beaucoup les membres des services d'urgence : comme tous les hommes et femmes de la frontière, la 112 a appris à manier les armes pour se défendre lors des attaques Antipodes. Coopérer aux opérations de combat signifie une occasion supplémentaire d'aider, et aussi de détruire des choses avec leurs haches et leurs gourdins si besoin.



TRAKTOR MUL



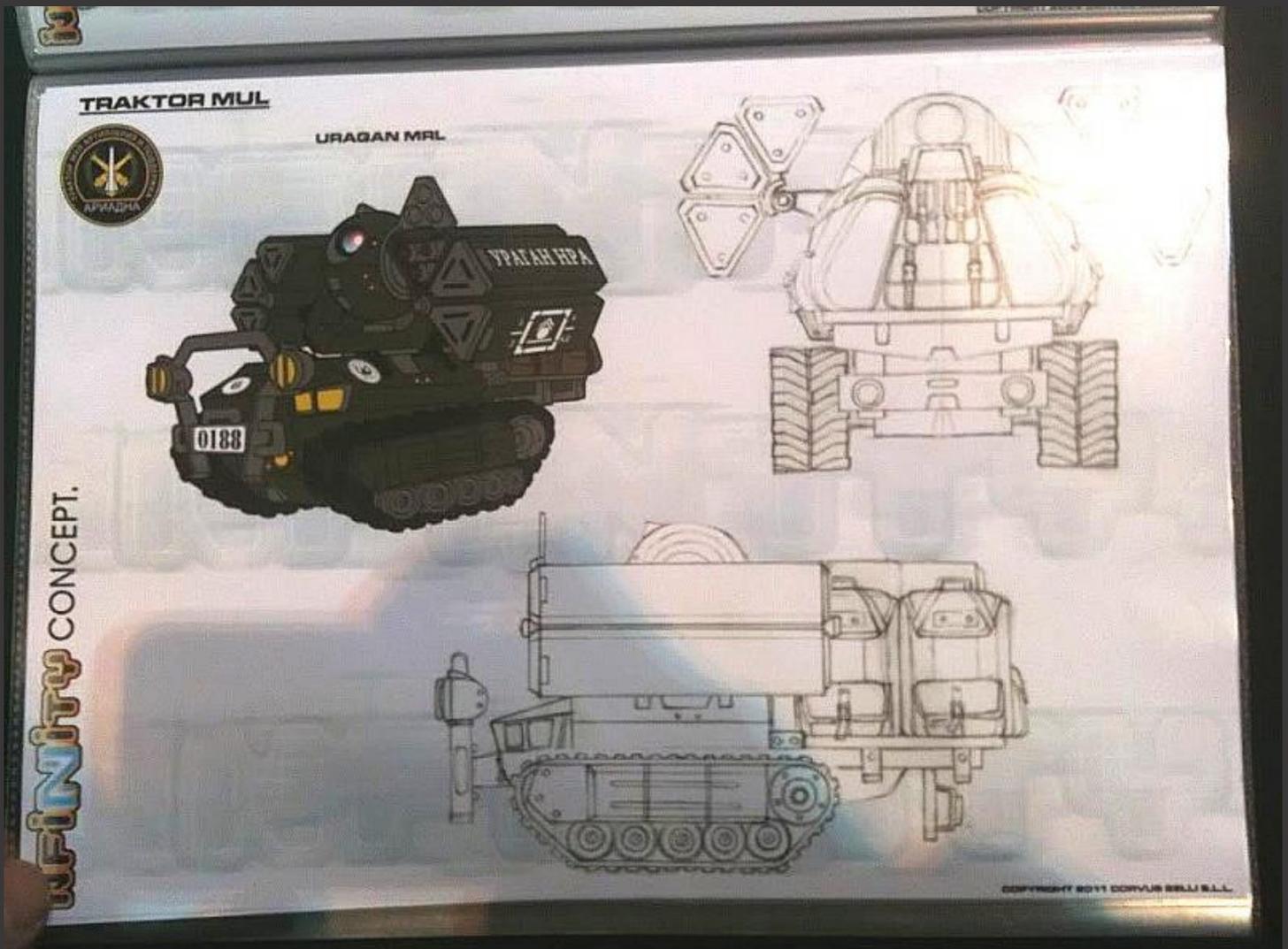
"Tuetur et terret" (Protéger et Effrayer).

Ancienne devise de l'artillerie impériale russe, adoptée par le régiment d'artillerie et de soutien de l'armée d'Ariadna.

Les unités d'artillerie ariadnaïses ne sont pas très modernes et, en fait, sont largement basées sur des philosophies de saturation par le feu plutôt que de précision. Mais le fait de ne pas être de haute technologie a ses avantages. Premièrement, les pièces et composants sont plus résistants et durables, sans problèmes de traction, d'humidité, etc... Deuxièmement, elles sont presque indétectables électroniquement, en raison de leur très faible, voire inexistante, émission d'ondes électromagnétiques. Et troisièmement, tout (maintenance, pièces détachées...) est moins cher.

Les régiments d'artillerie d'Ariadna préfèrent opter pour des unités de type LRM, des lance-roquettes multiples et des pièces de moyen calibre, polyvalentes et légères, mais dotées d'une puissance et d'une capacité suffisantes pour paralyser toute offensive ennemie par leurs propres moyens. Ces unités très mobiles sont parfaitement adaptées aux forêts denses et aux montagnes escarpées d'Aube. L'orographie compliquée de la planète Aube ne permet pas aux troupes de faire confiance aux lignes

de ravitaillement. Afin d'éviter de manquer d'approvisionnements au milieu d'une campagne, des versions désarmées du Traktor Mul sont devenues des unités de transport permettant d'acheminer des équipements et du matériel aux forces avancées. Grâce à la grande mobilité de ces machines, les soldats peuvent toujours compter sur une quantité accrue de ravitaillement, où qu'ils se trouvent. Et aussi sur l'appui-feu le plus infernal et la couverture la plus dévastatrice que l'on puisse imaginer.



WARDRIVERS



"Alors j'ai juste mis mon malware dans la porte dérobée de son système. Je ne l'ai même pas vu venir. J'aurais pu prorgasmer à ce moment-là et tout de suite !"

Johnny "Frostbyter" Chen, Wardriver de classe grise, bar virtuel à double cryptage dans l'environnement privé de la communauté Wardriver à Maya (région de Varuna).

Le terme "wardriving" remonte à l'aube du 21e siècle, lorsque les hackers l'utilisaient pour désigner la pratique consistant à se déplacer en ville à la recherche de réseaux ouverts à infiltrer. Aujourd'hui, le mot a été réorienté par les hackers qui parcourent la Sphère en offrant leurs services en tant que hackers à la demande, en faisant de brefs contrats en tant qu'agents de cybercombat.

Les wardrivers forment une communauté éclectique dont les membres viennent de tous les horizons, depuis les modestes escrocs qui utilisent des modèles de programmation prégénérés jusqu'aux ex-militaires bien formés qui préfèrent la vie et le salaire d'un agent indépendant. Malgré les liens

uniquement informels qui les unissent, les Wardrivers forment une communauté très soudée, se réunissant régulièrement dans des lieux virtuels secrets à travers Maya. Dans ces environnements privés, les Wardrivers partagent plus que des plaisanteries et des conseils sur la programmation des combats ; ils échangent également des informations sur les clients, les contrats et les programmes d'entraînement tactique au cas où le combat quitterait la scène "cyber" et deviendrait balistique. Ainsi, ils s'assurent que toute personne portant un écusson de Wardriver possède certaines qualifications de base et contribue à maintenir le prestige de la communauté sur le marché des mercenaires. Pour ces hackers, la réputation a plus de valeur que l'argent. Quiconque traîne le nom de la communauté dans la boue deviendra un paria et risquera d'être effacé de la sphère des données... ou bien pire encore.

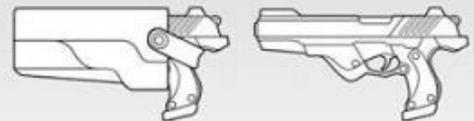
WARDRIVERS, MERCENARY HACKERS

MERCENARIES / USARF

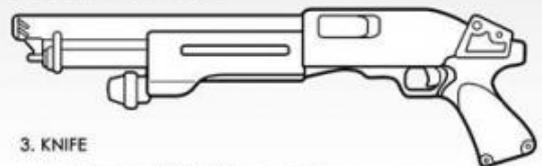
CORVUS BELLUM INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. BOARDING SHOTGUN



3. KNIFE



YEVGUENI VORONIN



Fougueux, bruyant et sans le moindre sens du tact ou du protocole, il est impossible de comprendre la position du colonel Voronine au sein du corps diplomatique cosaque autrement que comme une façade de sa position au sein de la Stavka, également appelée Département du Renseignement. La plupart des gens pensent que le colonel Voronine est l'image vivante du type de personne qui n'apporte que des problèmes, un porteur de chaos.

Il a gagné cette réputation de provocateur tant par son attitude que par sa planification tactique et stratégique. Voronin a une personnalité dominante, il aime provoquer le chaos, et être l'œil de l'ouragan : faire en sorte que tout ce qui l'entoure échappe à tout contrôle, sauf pour lui-même. Il a hérité du tempérament sauvage des Cosaques des steppes. Quand il était jeune, il prit les armes en rébellion, avec d'autres fonctionnaires de la Stavka, contre le général Fedchenko, mettant ainsi fin au règne de fer du général sur le gouvernement de Mat'. Il a participé notamment à la quatrième campagne transtartarique, aux offensives Antipodes et aux Conflits Commerciaux Ariadnais, et depuis lors, il est dédié au Corps Expéditionnaire Ariadnais de Paradiso.

Son existence a été marquée par la guerre et par l'amour. Il nie avoir engendré quatre enfants bâtards, ce dont on l'accuse parfois. Il jure qu'ils sont cinq, dont quatre avec des prostituées et un autre avec la femme d'un officier de l'état-major. Tout au long de sa carrière, Voronin a tué beaucoup de gens, tout

comme ils ont voulu le tuer à plusieurs reprises, mais rien de tout cela ne semble le déranger. Il sait qu'il mourra un jour, mais il le fera en riant, un bon cigare à la main et accompagné de son fidèle Grisha (Гриша), l'antipode féroce dont il ne se sépare jamais. Tant que ce jour n'arrive pas, Voronin continuera à servir son pays au sein du corps diplomatique cosaque, publiquement, et officieusement, dans le département des renseignements de la Stavka.



COL. YEVGUENI VORONIN, COSSACK DIPLOMATIC CORPS
ARIADNA

CORVUS BELLI
INFINITY

CONCEPT DESIGN

FIGURE WEAPON SCALE

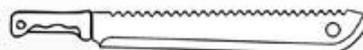
1. RIFLE



2. ASSAULT PISTOL



3. AP CCW



CARMEN JOHNS & BÂTARD



Carmen Johns est une démonsse. C'est une chose bien connue dans tout le territoire frontalier de l'Ariadna. Et Bâtard, l'Antipode enragé qui ne la quitte jamais, est un démon encore pire. Il n'est donc pas étonnant qu'ils forment un si bon couple, mais dans le pire sens du terme.



FIGURE/WEAPON SCALE

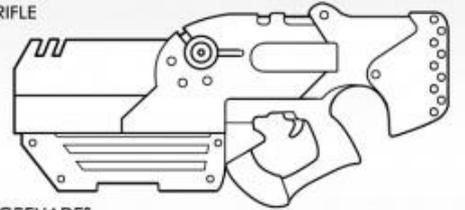
1. HEAVY PISTOL



2. DA CCW



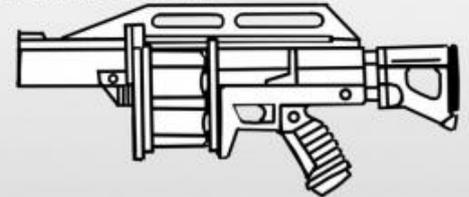
3. CHAIN RIFLE



4. SMOKE GRENADES



5. SMOKE GRENADE LAUNCHER



BÂTARD, MERC ANTIPODE

1. TRENCH-HAMMER



