



## SOMMAIRE

|   |          |
|---|----------|
| <b>SERVICE IMPERIAL .....</b>               | <b>2</b> |
| NINJAS.....                                 | 14       |
| TÁOWÙ, GÉNIE ET MANIPULATEUR .....          | 16       |
| YAOKONG DRONBOTS .....                      | 25       |
| WARCOR, CORRESPONDANTS DE GUERRE .....      | 26       |
| TACBOTS DAKINI.....                         | 29       |
| DAME DRAGON, JUGE DU SERVICE IMPÉRIAL.....  | 30       |
| ADIL MEHMUT, AGENT IMPÉRIAL.....            | 32       |
| YAOXIE .....                                | 35       |
| YAOPU PANGGULING .....                      | 37       |
| KUNAI SOLUTIONS, MERCENARY NINJAS.....      | 39       |
| MIRANDA ASHCROFT .....                      | 42       |
| AUTHORIZED BOUNTY HUNTER.....               | 46       |
| PÈRE LUCIEN SFORZA.....                     | 50       |
| SOPHOTEC.....                               | 52       |
| DEVAS .....                                 | 54       |
| GARUDA.....                                 | 56       |
| HSIEN WARRIORS .....                        | 58       |
| KANREN, GROUPE DE CONTRE-INSURRECTION ..... | 60       |
| SU-JIAN .....                               | 63       |
| WU MING, CORPS D'ASSAUT .....               | 65       |
| AGENTS IMPÉRIAUX ZHANYING .....             | 67       |
| GARDES CÉLESTES .....                       | 69       |
| KUANG SHI .....                             | 71       |
| BAO TROOP.....                              | 73       |
| AGENT IMPÉRIAL, RANG FAISAN.....            | 75       |
| XI ZHUANG .....                             | 77       |
| AGENT IMPÉRIAL, RANG GRUE .....             | 79       |
| SUN TZE .....                               | 81       |
| CSU, CORPORATE SECURITY UNIT .....          | 84       |
| MAJOR LUNAH.....                            | 88       |
| YUDBOT .....                                | 90       |

## SERVICE IMPERIAL



De Jordi Colomer (Daixomaku)

Le Corps Judiciaire de Yu Jing, de par sa mission officielle de protection et de maintien de l'ordre, dispose d'une aile tactique pour les missions spéciales connue sous le nom de Service Impérial. Cette section est chargée d'exécuter des tâches de défense interne, de sécurité civile et militaire, y compris des actions anti-terroristes et antisubversives.

Le Service Impérial est sous le contrôle direct de l'Empereur, et est considéré comme sa représentation dans les rues ou dans les batailles. Sur le plan opérationnel, la branche armée du Corps Judiciaire peut agir de manière totalement intégrée dans la structure organisationnelle de l'armée ou comme une force d'intervention indépendante.

Le Service Impérial a une réputation sombre parmi les corps militaires en raison du niveau moral de ses unités, un mélange de régiments pénaux tristement célèbres avec des unités de police et paramilitaires tristement célèbres en raison de leur manque de scrupules et de leur préférence marquée pour les solutions drastiques.

Néanmoins, l'efficacité de ce corps militaire dans l'exécution de ses missions ne peut être niée. Outre la cruauté de ses méthodes strictes et sévères, ou peut-être à cause d'elles, le Service Impérial sait prendre le contrôle de toute situation dans laquelle il peut être impliqué et se présente comme un ennemi redoutable ; les griffes avec lesquelles le Dragon détruit les ennemis de Yu Jing.

IMPERIAL SERVICE  
YU JING SECTORIAL STARTER PACK

ARMY: YU JING

REF: 280384-0583



ZHANYING IMPERIAL AGENT  
MISSILE LAUNCHER

CELESTIAL GUARD  
COMBI RIFLE

IMPERIAL AGENT, CRANE RANK  
SPITFIRE

CELESTIAL GUARD  
COMBI RIFLE

IMPERIAL AGENT, PHEASANT RANK  
BOARDING SHOTGUN

CELESTIAL GUARD  
COMBI RIFLE

INFINITYTHEGAME.COM COPYRIGHT 2016. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.R.L.

CORVUS BELLI  
INFINITY



S'il y a quelque chose qui caractérise le Service Impérial (ISS), c'est le coût élevé de ses troupes (généralement associé à une qualité exceptionnelle des troupes) contrebalancé par la présence des Kuang Shi. Hsien, Crane et Sù-Jiàn sont de bons exemples de troupes coûteuses mais exceptionnelles, qui sont les contrepoids du bon marché Kuang Shi. L'ISS a également accès à certaines des meilleures troupes spécialistes du jeu : Sophotect et Gardes Célestes Hackers par exemple. Cependant, le plus grand défaut de l'ISS est son manque de flexibilité en ce qui concerne les possibilités de listes efficaces pour l'ITS.

Avec la sortie (imminente) de la Sphère humaine N3, il y a de nouveaux types de Fireteams (les anciennes équipes liées), de nouvelles troupes, des révisions de coûts et des révisions complètes des troupes. Le Service Impérial bénéficie de tout cela.

Tout d'abord, nous gagnons en flexibilité en ce qui concerne les configurations des Fireteams : les Fireteams déjà connues : Core des Gardes Célestes, Kuang Shi, et Hsien, sont maintenant rejoints par la Fireteam : Duo de Sù-Jiàn et la Fireteam : Haris des Agents Zhanying, ainsi qu'une nouvelle possibilité d'avoir un Hsien dans une Fireteam ; Haris des Agents Zhanying. En même temps, la Fireteam : Core de Kuang Shi a été un peu modifiée. Et il y a encore beaucoup d'autres changements qui ne font qu'enrichir les possibilités de jeu.

Si l'on ajoute à cette flexibilité les Kanren et les troupes entièrement retravaillées comme les Sù-Jiàn, les agents Faisans, ou Sun Tze lui-même qu'on a pu recevoir, le Service Impérial devient désormais très polyvalent, ce qui lui permet de mieux s'adapter aux préférences de chaque joueur, aux différents styles de jeu, ou aux façons de traiter les objectifs des missions.

La re-sculpture du starter amène la Grue, le Faisan et les Gardes Célestes aux mêmes niveaux que Sun Tze, déjà revu, et au même niveau que le spectaculaire Sù-Jiàn. De plus, nous voyons pour la première fois les agents Zhanying, une des troupes qui a le plus bénéficié des règles introduites dans HS N3.



## Capitalizing on the Starter

## Imperial Service

300/5.5

[Open in Infinity Army]

database v.6.3.0

## GROUP 1 9



## IMPERIAL AGENT Lieutenant

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | HI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 22 | 13 | 13 | 14  | 4   | 6   | 2 | 2 | 54 |

Equipment: X Visor  
 Special Skills: Kinematika L2, Lieutenant, Martial Arts L3  
 Spitfire, 2 Nanopulsers | Pistol, DA CCW



## IMPERIAL AGENT Hacker

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | HI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 22 | 13 | 13 | 14  | 4   | 6   | 2 | 2 | 53 |

Equipment: Assault Hacking Device  
 Special Skills: Kinematika L2, Martial Arts L3  
 MULTI Rifle, 2 Nanopulsers | Pistol, DA CCW



## CELESTIAL GUARD

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 21 |

Special Skills: Fireteam: Core  
 MULTI Sniper Rifle | Pistol, Knife



## CELESTIAL GUARD

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 13 |

Special Skills: Fireteam: Core, Forward Observer  
 Boarding Shotgun | Pistol, Knife



## CELESTIAL GUARD

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 12 |

Special Skills: Fireteam: Core  
 Boarding Shotgun | Pistol, Knife



## SOPHOTECT

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 6-4 | 13 | 11 | 11 | 15  | 2   | 0   | 1 | 2 | 31 |

Equipment: MediKit  
 Special Skills: Doctor, Engineer, V: No Wound Incapacitation  
 Combi Rifle, D-Charges | Pistol, Knife



## YUUBOT

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 8  | 8  | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 1 | 3   |

Special Skills: CH: Mimeticism, G: Servant  
 Electric Pulse



## IMPERIAL AGENT

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 22 | 12 | 10 | 14  | 2   | 3   | 1 | 2 | 29 |

Special Skills: Chain of Command, Fireteam: Duo, Free Agent, Kinematika L1, Martial Arts L2  
 Boarding Shotgun, Stun Grenades | Pistol, DA CC Weapon



## PANGGULING

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 4-4 | 8  | 11 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1   | 4 | 8   |

Equipment: Baggage, Minesweeper, Repeater  
 Special Skills: G: Remote Presence  
 Electric Pulse



## PANGGULING

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 4-4 | 8  | 11 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1   | 4 | 8   |

Equipment: Baggage, Minesweeper, Repeater  
 Special Skills: G: Remote Presence  
 Electric Pulse

## GROUP 2 7 4



## CELESTIAL GUARD

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 13 |

Equipment: Kuang Shi Control Device  
 Special Skills: Fireteam: Core  
 Combi Rifle + Light Smoke Grenade Launcher | Pistol, Knife



## KUANG SHI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



## KUANG SHI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



## KUANG SHI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



## KUANG SHI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



## RUI SHI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 7  | 12 | 10 | 13  | 0   | 6   | 1   | 4 | 20  |

Equipment: Multispectral Visor L2, Repeater  
 Special Skills: G: Remote Presence  
 Spitfire | Electric Pulse



## DAKINI Tacbot Paramedic

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 8  | 11 | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 2 | 15  |

Equipment: MediKit  
 Special Skills: CH: Mimeticism, G: Remote Presence, Paramedic  
 Combi Rifle | Electric Pulse



- Une Fireteam: Core avec un Lieutenant agent de la grue avec un Spitfire, un agent de la grue pirate (Disp. de piratage d'Assaut), un garde céleste avec un fusil de sniper MULTI, un garde céleste (observateur d'artillerie), un garde céleste avec un fusil d'abordage, un Sophotect avec un Yudbot, un agent du faisan ayant chaîne de commandement avec un fusil d'abordage, et deux Minesweeper Panguling.
- Dans un second groupe, une possible Fireteam : Core de Célestes avec un appareil de contrôle Kuang Shi + 4 Kuang Shi en si le premier fait défaut, Rui Shi, et un infirmier Dakini.



Nous devons observer comment l'adversaire se déploie et qui commence à jouer afin de décider si nous voulons commencer avec la Fireteam Crane ou avec la Kuang Shi. A partir de là, nous avons une liste avec de nombreux ordres qui "jouent tout seuls". Le second groupe est là pour couvrir les zones avec les Fumigènes, puis employer le Rui Shi à son plein potentiel et aider les Dakinis à se mettre en position (selon la mission).

Le groupe principal joue à la fois en tant que Fireteam offensive et défensive. Les agents de la grue peuvent avancer et utiliser les avantages de la Fireteam : Core, sans craindre de mettre en danger le Lieutenant car nous avons un Agent du faisan ayant chaîne de commandement. Nous avons aussi, probablement, l'un des meilleurs spécialistes du jeu : le Sophotect.

Il s'agit d'une liste polyvalente, avec des troupes robustes, des viseurs et des armes à gabarit, et des armes à frappe puissante. En d'autres termes, c'est un jeu qui a du punch.



# Sù-Jiàn, the Imperial Service TAG

## Imperial Service

299/5

[Open in Infinity Army]

database v.6.3.0

### GROUP 1 10 4



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 13  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0.5 |

Equipment: Kuang Shi Control Device  
Special Skills: Fireteam: Core  
Combi Rifle + Light Smoke Grenade Launcher | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | HI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|----|
| 8-2 | 8  | 12 | 14 | 13  | 5   | 6   | 2   | 3 | 59 |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 2  |

Special Skills: Climbing Plus, Fireteam: Duo, G: Remote Presence, Kinematika L2, Mechanical Transmutation, Multiterain, V: No Wound Incapacitation



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | HI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|----|
| 8-2 | 8  | 12 | 14 | 13  | 5   | 6   | 2   | 3 | 54 |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0  |

Special Skills: Climbing Plus, Fireteam: Duo, G: Remote Presence, Kinematika L2, Mechanical Transmutation, Multiterain, V: No Wound Incapacitation



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | HI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|----|
| 4-2 | 16 | 14 | 14 | 13  | 5   | 6   | 2   | 5 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0  |

Special Skills: Fireteam: Duo, G: Remote Presence, Mechanical Transmutation, V: No Wound Incapacitation  
Spitfire, Light Flamethrower, Panzerfaust | Heavy Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | HI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|----|
| 4-2 | 16 | 14 | 14 | 13  | 5   | 6   | 2   | 5 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0  |

Special Skills: Fireteam: Duo, G: Remote Presence, Mechanical Transmutation, V: No Wound Incapacitation  
Heavy Shotgun, Light Flamethrower, Panzerfaust | Heavy Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 7  | 12 | 10 | 13  | 0   | 6   | 1   | 4 | 20  |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 1   |

Equipment: Multispectral Visor L2, Repeater  
Special Skills: G: Remote Presence  
Spitfire | Electric Pulse



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | SK |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 19 | 12 | 10 | 13  | 1   | 3   | 1 | 2 | 26 |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Hologrator L2  
Special Skills: Forward Deployment L2, Forward Observer, Kinematika L1, Martial Arts L1  
Boarding Shotgun, Chain-coil | Pistol, Monofilament CC Weapon, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 4-4 | 8  | 11 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1   | 4 | 8   |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0   |

Equipment: Baggage, Minesweeper, Repeater  
Special Skills: G: Remote Presence  
Electric Pulse

### GROUP 2 4 1



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 6-4 | 13 | 11 | 11 | 15  | 2   | 0   | 1 | 2 | 31 |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Medikit  
Special Skills: Doctor, Engineer, V: No Wound Incapacitation  
Combi Rifle, D-Charges | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 8  | 8  | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 1 | 3   |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0   |

Special Skills: CH: Mimetism, G: Servant  
Electric Pulse



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 8  | 8  | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 1 | 3   |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0   |

Special Skills: CH: Mimetism, G: Servant  
Electric Pulse



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 8  | 11 | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 3 | 25  |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 1   |

Equipment: 360° Visor  
Special Skills: G: Remote Presence, Total Reaction  
HMG | Electric Pulse



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 13 |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Special Skills: Fireteam: Core, Lieutenant  
Combi Rifle | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 21  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0.5 |

Equipment: Hacking Device  
Special Skills: Fireteam: Core  
Combi Rifle | Pistol, Knife



| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 10 | 9  | 11 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 3  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Special Skills: Journalist L1, Sixth Sense L1  
Flash Pulse | Stun Pistol, Knife



- Une Fireteam : Core de Gardes Célestes avec dispositif de contrôle Kuang Shi + 4 Kuang Shi ; Fireteam : Duo de Sù-Jiàn (un de chaque) ; Rui Shi, Kanren (observateur d'artillerie) ; et un Minesweeper Pangguling complètent le groupe.
- Un second groupe avec un Yáokòng Hùsòng, un hacker céleste, un Sophotect avec 2 Yudbots, un hacker de la Garde céleste, un lieutenant de la Garde céleste et un Warcor.

#### GROUP 1



#### GROUP 2



CORVUS BELLI  
INFINITY

Avec un second groupe spécialisé dans la riposte, le groupe principal se basera sur les 6 Points de structure du TAG du Service Impérial : la Fireteam: Duo du Sù-Jiàn. Utilisant ses Fumigènes là où c'est nécessaire, les Sù-Jiàn peuvent se lancer facilement dans la zone de déploiement de l'ennemi et laisser un rival d'un endroit restreint. Nous avons aussi le Rui Shi si nous avons besoin de son Viseur Multispectral.

Nous avons plus qu'assez de troupes spécialistes de bonne qualité, avec le Kanren déjà "sur place" ou bien déployé pour tromper l'ennemi avec son Holoprojecteur N2.

C'est une liste qui frappe vite et fort et qui frappe là où il le faut.



**Hsien Haris**  
Imperial Service

299/4.5

[Open in Infinity Army]

database v.6.3.0

**GROUP 1** 10 4

**CELESTIAL GUARD** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S   |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|-----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2   |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 13  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0.5 |

Equipment: Kuang Shi Control Device  
Special Skills: Fireteam: Core  
Combi Rifle + Light Smoke Grenade Launcher | Pistol, Knife

**KUANG SHI** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 5 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0 |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife

**KUANG SHI** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 5 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0 |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife

**KUANG SHI** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 5 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0 |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife

**KUANG SHI** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 5 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0 |

Equipment: Biolocator  
Special Skills: Explode L1, V: Dogged  
Chain Rifle | Pistol, Knife

**HSIEN** HI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|
| 4-4 | 19 | 14 | 14 | 14  | 4   | 6   | 2 | 2  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 61 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 2  |

Equipment: Multispectral Visor L2  
Special Skills: Martial Arts L1  
HMG, Nanopulser | Pistol, AP CCW

**ZHANYING** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S   |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|-----|
| 4-4 | 16 | 12 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1 | 2   |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 27  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0.5 |

Special Skills: Bioimmunity, Fireteam: Haris, Sensor, Sixth Sense L2  
Breaker Combi Rifle, Nimbus Grenades | Pistol, Electric Pulse

**ZHANYING Hacker** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S   |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|-----|
| 4-4 | 16 | 12 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1 | 2   |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 32  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0.5 |

Equipment: Hacking Device  
Special Skills: Bioimmunity, Sixth Sense L2  
Breaker Combi Rifle, D-Charges | Pistol, Electric Pulse

**KÄNRÈN Hacker** SK

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|
| 4-4 | 19 | 12 | 10 | 13  | 1   | 3   | 1 | 2  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 29 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0  |

Equipment: Hologrator L2, Killer Hacking Device  
Special Skills: Forward Deployment L2, Kinematika L1, Martial Arts L1  
Boarding Shotgun, Chain-colt | Pistol, Monofilament CC Weapon, Knife

**LÙ DUÀN** REM

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|
| 6-4 | 7  | 12 | 10 | 13  | 0   | 6   | 1   | 4  |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 21 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 0  |

Equipment: Hologrator L2, Multispectral Visor L1, Repeater  
Special Skills: G: Remote Presence  
Mk12, Heavy Flamethrower | Electric Pulse

**GROUP 2** 5

**HÙ SÒNG Yaókòng** REM

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|----|
| 6-4 | 8  | 11 | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 3  |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 25 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 1  |

Equipment: 360° Visor  
Special Skills: G: Remote Presence, Total Reaction  
HMG | Electric Pulse

**CELESTIAL GUARD Lieutenant** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 13 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0  |

Special Skills: Fireteam: Core, Lieutenant  
Combi Rifle | Pistol, Knife

**CELESTIAL GUARD** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 13 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0  |

Special Skills: Fireteam: Core, Forward Observer  
Boarding Shotgun | Pistol, Knife

**SOPHOTECT** LI

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|
| 6-4 | 13 | 11 | 11 | 15  | 2   | 0   | 1 | 2  |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 31 |
|     |    |    |    |     |     |     |   | 0  |

Equipment: MediKit  
Special Skills: Doctor, Engineer, V: No Wound Incapacitation  
Combi Rifle, D-Charges | Pistol, Knife

**YUDBOT** REM

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|
| 6-4 | 8  | 8  | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 1 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 3 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 0 |

Special Skills: CH: Mimetism, G: Servant  
Electric Pulse

**YUDBOT** REM

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|
| 6-4 | 8  | 8  | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 1 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 3 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 0 |

Special Skills: CH: Mimetism, G: Servant  
Electric Pulse

**PANGGULING** REM

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|
| 4-4 | 8  | 11 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1   | 4 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 8 |
|     |    |    |    |     |     |     |     | 0 |

Equipment: Baggage, Minesweeper, Repeater  
Special Skills: G: Remote Presence  
Electric Pulse



- Une Fireteam: Core de Gardes Célestes avec dispositif de contrôle Kuang Shi + 4 Kuang Shi ; Fireteam Haris composé d'un Hsien avec Mitrailleuse, d'un Agent Zhanying (Fireteam : Haris) et d'un Agent Zhanying Hacker ; d'un Kanren avec un dispositif de piratage tueur ; et d'un Garuda (ou d'un Lu Duan, selon les préférences personnelles).
- Un second groupe avec les Yáokòng Hùsòng, un lieutenant de la Garde céleste, un Garde céleste (observateur d'artillerie), un Sophotect avec deux Yudbots, et un Minesweeper Pangguling.

#### GROUP 1



#### GROUP 2



CORVUS BELLI  
INFINITY

Avec un second groupe très réactif, le groupe principal utilisera au mieux les munitions Fumigènes pour couvrir l'avancée du puissant Hsien avec sa R5 de sa Mitrailleuse, tandis que nous faisons également avancer le bon Hacker. Nous avons aussi l'élément de surprise du Garuda (ou Lu Duan) et les avantages d'avoir le Kanren presque au milieu de la table dissimulé en observateur d'artillerie.

Cette liste est centrée sur le Hsien qui progresse avec l'agent hacker Zhanying, mais avec de bons remplaçants si quelque chose tourne mal. Avec cette liste, nous avons également à notre disposition les troupes spécialistes hautement qualifiées du Service Impérial.



# Sun Tze, an active Lieutenant

Imperial Service

298/6

[Open in Infinity Army]

database v.6.3.0

## GROUP 1



**CELESTIAL GUARD**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 13  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0.5 |

Equipment: Kuang Shi Control Device  
 Special Skills: Fireteam: Core  
 Combi Rifle + Light Smoke Grenade Launcher | Pistol, Knife



**KUANG SHI**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V. Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



**KUANG SHI**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V. Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



**KUANG SHI**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V. Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



**KUANG SHI**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 12 | 13  | 0   | 0   | 1 | 2 | 5  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: Biolocator  
 Special Skills: Explode L1, V. Dogged  
 Chain Rifle | Pistol, Knife



**SUN TZE Lieutenant**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | MI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-2 | 15 | 14 | 11 | 17  | 2   | 3   | 1 | 2 | 61  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 1.5 |

Equipment: Multispectral Visor L1  
 Special Skills: Advanced Command, Lieutenant, Marksmanship L1, Strategos L3, Total Immunity, V. No Wound Incapacitation  
 MULTI Sniper Rifle, Nanopulser, Flash Pulse | Pistol, Knife



**IMPERIAL AGENT**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 22 | 12 | 10 | 14  | 2   | 3   | 1 | 2 | 29 |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Special Skills: Chain of Command, Fireteam: Duo, Free Agent, Kinematika L1, Martial Arts L2  
 Boarding Shotgun, Stun Grenades | Pistol, DA CC Weapon



**CELESTIAL GUARD Hacker**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 21  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0.5 |

Equipment: Hacking Device  
 Special Skills: Fireteam: Core  
 Combi Rifle | Pistol, Knife



**LÙ DU'ĀN**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 7  | 12 | 10 | 13  | 0   | 6   | 1   | 4 | 21  |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0   |

Equipment: Hologrator L2, Multispectral Visor L1, Repeater  
 Special Skills: G: Remote Presence  
 Mk12, Heavy Flamethrower | Electric Pulse



**SOPHOTECT**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 6-4 | 13 | 11 | 11 | 15  | 2   | 0   | 1 | 2 | 31 |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Equipment: MediKit  
 Special Skills: Doctor, Engineer, V. No Wound Incapacitation  
 Combi Rifle, D-Charges | Pistol, Knife



**YUDBOT**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 7  | 8  | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 1 | 3   |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0   |

Special Skills: CH: Mimetism, G: Servant  
 Electric Pulse



**YUDBOT**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | STR | S | REM |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|---|-----|
| 6-4 | 8  | 8  | 10 | 13  | 0   | 3   | 1   | 1 | 3   |
|     |    |    |    |     |     |     |     |   | 0   |

Special Skills: CH: Mimetism, G: Servant  
 Electric Pulse

## GROUP 2



**ZHĀNYING**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-4 | 16 | 12 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1 | 2 | 27  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0.5 |

Special Skills: Bioimmunity, Fireteam: Haris, Sensor, Sixth Sense L2  
 Breaker Combi Rifle, Nimbus Grenades | Pistol, Electric Pulse



**ZHĀNYING**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-4 | 16 | 12 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1 | 2 | 28  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 1.5 |

Special Skills: Bioimmunity, Sixth Sense L2  
 Missile Launcher, Nanopulser, Nimbus Grenades | Pistol, Electric Pulse



**ZHĀNYING**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI  |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| 4-4 | 16 | 12 | 10 | 13  | 2   | 3   | 1 | 2 | 28  |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 1.5 |

Special Skills: Bioimmunity, Sixth Sense L2  
 Missile Launcher, Nanopulser, Nimbus Grenades | Pistol, Electric Pulse



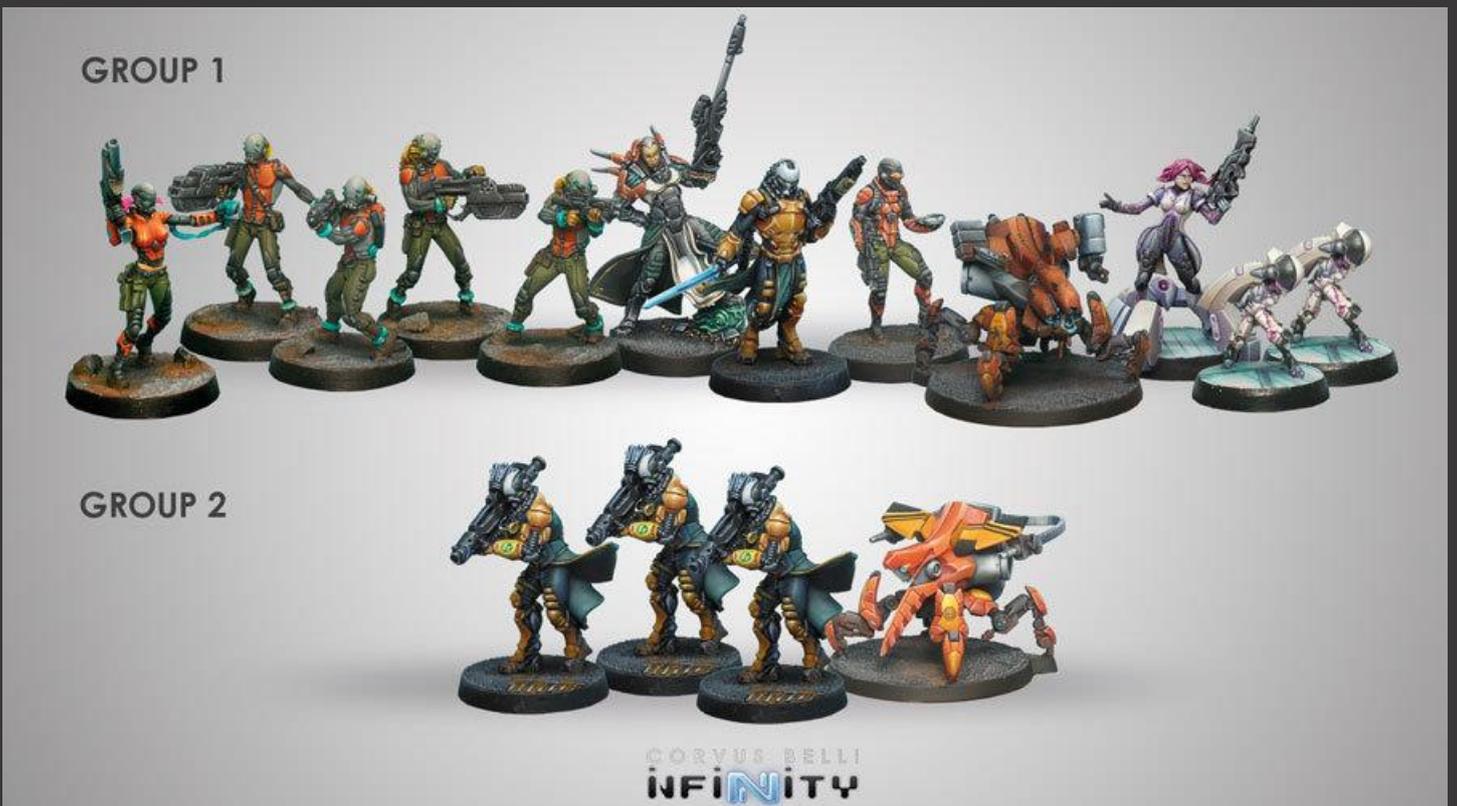
**CELESTIAL GUARD**

| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | LI |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|----|
| 4-4 | 14 | 11 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 13 |
|     |    |    |    |     |     |     |   |   | 0  |

Special Skills: Fireteam: Core, Forward Observer  
 Boarding Shotgun | Pistol, Knife



- Une Fireteam: Core de Gardes Célestes avec un appareil de contrôle Kuang Shi + 4 Kuang Shi ; Sun Tze v2 avec un fusil de sniper MULTI ; un Agent du Faisan avec chaîne de commandement et un fusil d'abordage ; un Hacker de la Garde Céleste ; un Garuda (ou Lu Duan) ; et un Sophotect avec deux Yudbots .
- Un second groupe avec une Fireteam: Haris composé d'un agent Zhanying (Fireteam : Haris) plus deux agents Zhanying lanceurs de missiles ; et un Pangguling en Réaction Totale.



La Fireteam : Haris des Agents Zhanying tire le meilleur parti de leur Sixième Sens N2, et leur tir de couverture nous permettra d'appuyer les possibilités du nouveau Sun Tze v2 Marksman Leader. Si notre lieutenant devait tomber, nous avons un agent du Faisan ayant chaîne de commandement pour prendre le relais et un Garuda (ou Lu Duan) pour continuer à multiplier les morts.

Il s'agit d'une "liste de précision", centrée sur la nouvelle version de Sun Tze v2 et les capacités de réaction de la Fireteam : Haris des agents Zhanying pour assurer l'avance des troupes spécialistes du Service Impérial.

Ce ne sont que quatre options, toutes élaborées grâce à une efficacité déjà éprouvée sur table. Mais les modifications que HS N3 apporte et les points forts que cette armée sectorielle conserve de l'édition précédente nous laissent encore beaucoup de place pour essayer de nouvelles choses avec le Service Impérial.

Daixomaku (Daixo en abrégé) est un testeur officiel de Corvus Belli et un joueur dévoué de Yu Jing. Il a collaboré au processus de test d'Infinity N3 et de Human Sphere N3.



## NINJAS



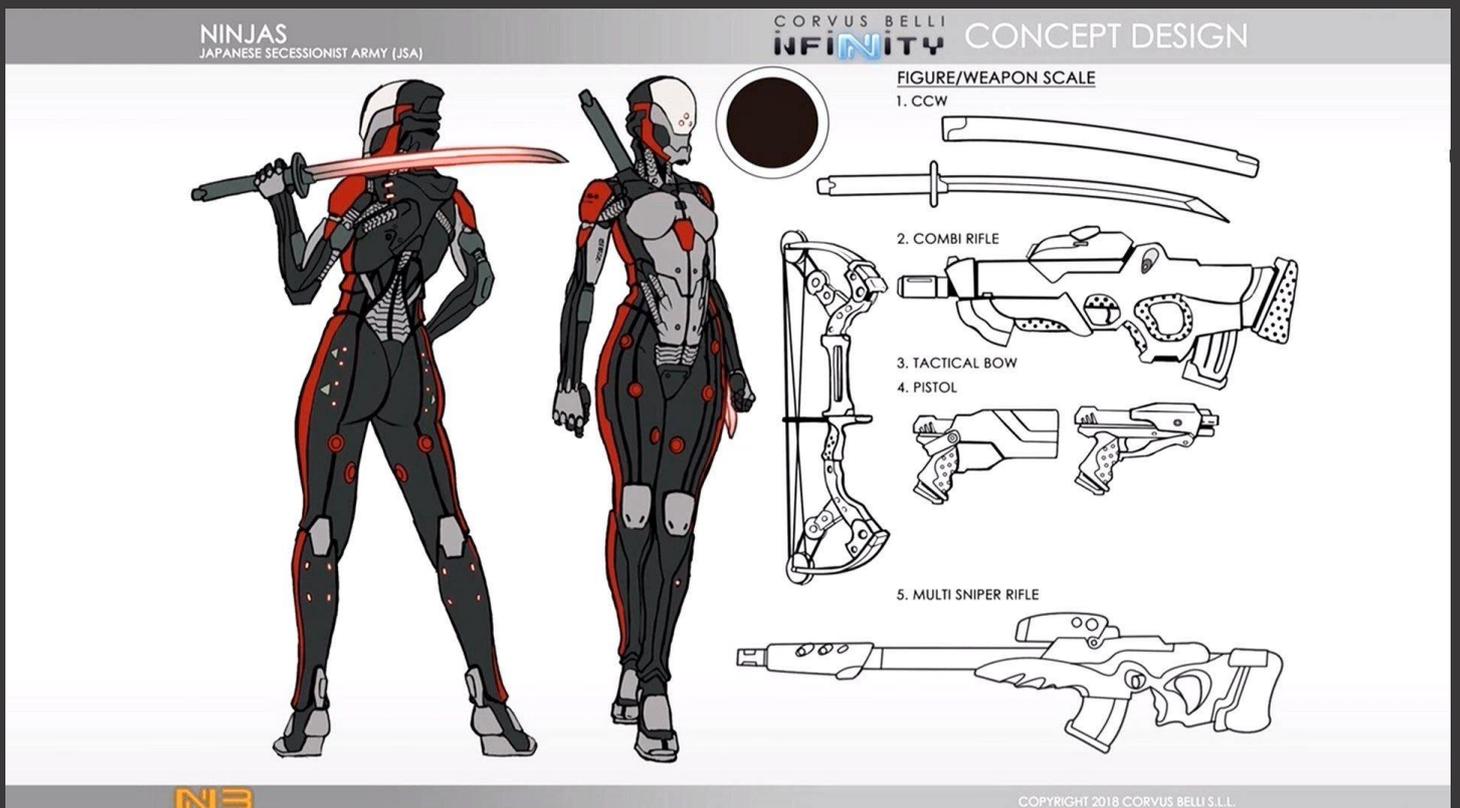
*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

Voilà tout ce que nous savons : Les Ninjas n'existent pas. Tous les clans et familles de Ninjas ont disparu au début du XXe siècle dans les convulsions de l'Ère Meiji. Les Ninjas étaient des ombres à forme humaine, des experts en furtivité, en infiltration, en déguisement et en différentes formes d'assassinat.





L'Etat-Empire de Yu Jing ne peut donc autoriser les Nippons rebelles à maintenir une caste de ces sinistres bourreaux. A moins, bien sûr, qu'ils ne travaillent pour le compte du Gouvernement. Officiellement, l'État nie l'existence des Ninjas. Les rumeurs d'assassins hautement qualifiés qui exécuteraient des opérations occultes pour le compte de l'État-Empire ne sont rien d'autre que ceci : des Rumeurs. Jamais jusqu'à ce jour, l'un de ces légendaires Ninjas n'a été capturé vivant...



## TÁOWÙ, GÉNIE ET MANIPULATEUR



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

J'ai fait carrière dans les services de renseignement et j'ai passé la moitié de ma vie entourée d'espions, soit les personnes les plus malhonnêtes que l'on puisse trouver. Mais aucun n'était à son niveau. Táowù est, par nature et par besoin, un menteur et un manipulateur pathologique qui croit sincèrement que ses fins justifient son mal.

Admettons-le, Táowù est un sociopathe. Vous pourriez dire qu'il souffre d'un trouble de la personnalité antisociale si cela vous semble moins agressif et plus scientifique, mais c'est néanmoins la vérité. Manque d'empathie et de remords, déshumanisation des victimes, égoïsme, soif de pouvoir et de contrôle... Voilà tout le schéma clinique de la maladie. Dans des circonstances normales, il aurait été traité et serait maintenant un individu sain d'esprit, ou du moins aussi sain que n'importe qui d'autre. Mais rien ne peut être normal avec quelqu'un d'aussi intelligent et talentueux. Et oui, le talent n'est qu'un autre problème chez lui.

Táowù a une faculté exceptionnelle pour détecter les points de rupture de tous ceux qui l'entourent. Un œil clinique qui lui permet de regarder n'importe quoi et de percevoir la structure sous-jacente, ainsi que les points faibles qui la détruiraient. Cela fait de lui un grand manipulateur, ce qui, en plus d'une superbe capacité de planification et de sa sociopathie, fait de lui un adversaire vraiment dangereux. Táowù sait comment faire pour gagner à l'avance, il lui suffit d'appliquer un minimum de pression sur un seul point pour faire s'effondrer son adversaire. La légende dit qu'il a réussi à mettre un Aspect d'ALEPH dans un coma logique en utilisant uniquement sa voix cadencée et douce. Que ce soit vrai ou non, nous nous souvenons tous de la façon dont il a détruit la carrière de cette animatrice d'Aristeia! qui le détestait tant, en suggérant simplement que ses cheveux n'étaient pas aussi bien coiffés qu'avant, ce qui a conduit à une campagne virale qui a remis en question sa capacité à continuer à se produire en prime time. Nous nous souvenons tous de cette histoire, mais son nom a été pratiquement oublié.



À Aristeia! tout est beau et gentil ;

C'est dans le monde extérieur que cela devrait être une source d'inquiétude. Sa carrière sur l'HexaDome lui a enseigné qu'il pouvait manipuler et tricher pour obtenir ce qu'il voulait, et que les règles ne s'appliquaient à lui que si quelqu'un se rendait compte qu'il les enfreignait. Alors pourquoi a-t-il gâché ses talents pour le seul bénéfice d'Aristeia! où des agents et autres suceurs de sang lui ont soutiré une grande partie de ses bénéfices ? En fait, il existe tout un réseau criminel international où ses talents lui permettraient de s'élever plus haut et de s'enrichir plus qu'avec n'importe quelle corporation respectueuse des lois. Oui, je parle bien sûr du Submondo, votre némésis, qui n'est pas seulement celui du Bureau Aegis, mais aussi celui de n'importe quelle autre agence de sécurité dans la Sphère. Sans renoncer à sa carrière sportive, il a réussi à y prospérer, en y devenant un poids lourd, car sa renommée à l'HexaDome impressionne également les criminels. Le problème, c'est qu'il y aura toujours quelqu'un qui parlera un peu trop, et le Service Impérial a fini par l'attraper. Ils n'ont peut-être pas beaucoup de preuves contre lui, mais ils en avaient assez pour que les agents impériaux ne se soucient tout simplement pas de savoir s'il devait être jugé ou non. Ainsi, en échange de ne pas se retrouver dans une de leurs prisons invisibles, Táowù a fini par devenir un infiltré du Service Impérial au sein du Submondo. Mais, bien sûr, comme cet homme est un maître planificateur, il n'a jamais fait de faux pas, il est toujours là où il veut être. Il est étrange de penser qu'il n'avait pas prévu cette situation ou qu'il n'était pas préparé à un tel scénario. Ce qui soulève beaucoup de questions : A-t-il été pris, ou a-t-il permis qu'on l'attrape ? Est-il plus puissant en tant que seigneur du crime du Submondo ou en tant qu'agent infiltré qui peut diriger le Service Impérial vers ses ennemis pour nettoyer son terrain de jeu ? Et quand il atteindra le sommet, croyez-vous honnêtement qu'il sera arrêté ou forcé à démanteler le Submondo ? Croyez-vous vraiment que le Service Impérial survivra à la révélation qu'il a soutenu sa carrière criminelle ? Si vous devez travailler avec lui, assurez-vous de peser le pour et le contre. Il semble que Hawkwood ait accepté le risque, mais vous autres à l'Aegis, vous risquez tout.

*Hannibal, star d'Aristeia! et chef mercenaires, lors d'une rencontre avec un agent non identifié de l'Unité Psi, le service de renseignement du Bureau Aegis.*

## TÁOWÙ : DU QUANTUM FOAM SURFER AU MASTERMIND

**DE SURFISTA DE ESPUMA  
CUÁNTICA A MENTE MAESTRA**

# TÁOWÙ

**FROM QUANTUM FOAM  
SURFER TO MASTERMIND**

CORVUS BELLU  
**ARISTEIA!**



Un article de AL

Ceux d'entre vous qui nous suivent depuis un certain temps maintenant, et qui ont entendu parler de notre nouveau "Skin" de Personnage sur lequel nous travaillons, auront peut-être remarqué qu'il existe de nombreuses alternatives fantasy qui ont été produites.

Avec le sujet d'aujourd'hui, Táowù, nous avons décidé de faire demi-tour et de faire quelque chose de différent. Peut-être parce que l'aristeio original avait déjà une touche de fantasy dans son apparence en imitant un illusionniste asiatique, portant un grand chapeau et s'habillant d'un brocart violet et or.



Bien qu'étant Táowù, le "Mastermind" de la manipulation suprême, il est très plausible qu'il soit capable de parvenir à ses fins dans son futur, en tant que célébrité. C'est dans cet esprit que j'ai fini par concevoir le nouveau look qu'il avait toujours souhaité avoir.

Lorsque vous êtes face à un design, vous devez vous plonger dans les détails historiques du personnage : tout ce qu'il est, ce qu'il a été et, autant que possible, ce que sera le personnage lorsque vous aurez terminé votre redesign. J'ai donc lu toutes les notes de conception que nous avons écrites lorsque nous avons commencé à travailler sur l'extension **Smoke and Mirrors**. J'ai relu l'article que j'ai écrit sous le pseudonyme de **W. Tortolini** dans la section blog du site web d'Aristeia!, et enfin j'ai lu le background complet que notre principal auteur, l'ineffable Gutier Lusquiños, avait écrit.

Si vous vous demandez comment une telle chose s'est produite, vous devriez continuer à lire.

De toutes ces lectures, une esquisse a pris forme dans mon esprit et elle a abouti au dessin conceptuel que vous voyez ci-dessous.



Un gentleman asiatique sobre et élégant, un homme d'affaires mûr et stylé. Un homme vis-à-vis duquel vous ne voudriez pas avoir de rendez-vous à son bureau au centre de la ville, parce que quoi qu'il veuille, au final il le prendrait.



Un homme humble dont le pouvoir réside dans ce qu'il peut faire faire aux autres lorsque vous l'avez comme rival. Les informations qu'il manipule sur tout le monde sont si sensibles, que si elles étaient une lumière, elles vous brûleraient si vous y étiez directement exposé.

Avec une telle approche, il était difficile de laisser passer l'occasion de faire de ce "seigneur" un personnage utilisable sur les tables du jeu phare de Corvus Belli : Infinity (<https://infinitytheuniverse.com/>), même si ce n'était qu'une figurine pour jouer à des parties avec un Deck d'objectifs classifiés ou des scénarios ITS qui nécessitent une HVT (High Value Target).

Mais comme je l'ai déjà mentionné, Gutier avait écrit un scénario complet pour lui, et celui-ci fait partie d'une intrigue plus vaste et je suis sûr que vous aurez hâte de la lire :

*[...] Táowù sait comment gagner un match avant même qu'il n'ait commencé, en appliquant une pression minimale sur un seul point qui fera s'effondrer son adversaire. La légende dit que ce n'est qu'avec sa voix douce et chantante qu'il parvient à induire un coma logique à un Aspect d'ALEPH. Que ce soit vrai ou non, nous nous souvenons tous comment il a détruit la carrière de ce fameux Présentateur d'Aristeia! qui le détestait tant [...]*

Cool, hein ? Eh bien, personnellement je voudrais plus que quelques phrases dans un article. Un article avec une histoire complète. Peut-être un profil jouable. Bon, il faudra rester à l'écoute de la vente du Skin pour cela.

## TÁOWÙ, LE MANIPULATEUR SUPRÊME



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

*Vous vous sentez très confiant. Vous pensez que vous dirigez vers un succès, mais est-ce le cas ? Réellement ? Avez-vous tout sous contrôle ou y a-t-il quelque chose que vous ignorez ? Ce ne serait pas la première fois que vous perdez tout au tout dernier moment..."*

*Táowù à Rosencratz lors de la finale de l'ADM, l'Aristeia! Duel Masters, qui avait lieu au Tunguska Stadion. Grâce à un moment d'hésitation de l'Aristeios PanOcéanien, Táowù a pu marquer à la dernière minute et remporter la victoire.*

La gamme des skins Aristeia! ont été conçus pour fournir des versions alternatives aux figurines standard de ce super jeu de plateau. Ces versions en métal diffèrent des figurines en plastique contenues dans la boîte de jeu de base ou dans les boîtes d'extension du jeu. Les skins permettent d'explorer de nouvelles possibilités stylistiques à Aristeia! qui, grâce à ce genre de changements et à l'évolution du jeu, garde le public constamment accroché au show. Tout thème, tout style est permis s'il peut surprendre le spectateur et contribuer à faire de ce sport d'émission un sujet toujours tendance, il est alors très bienvenu dans le jeu !

En général, les Aristeios ont généralement un aspect futuriste et s'inscrivent dans la lignée de la technologie moderne et brillante si typique de l'Univers d'Infinity. C'est pourquoi, lorsqu'ils ont à concevoir un skin, c'est-à-dire une version alternative, l'équipe de A!, Jesus, Al et Marcos, les développeurs d'Aristeia!, se lancent alors à la recherche de cultures et styles historiques ou fantastiques qui puissent offrir une vision différente de chaque personnage. Des créations qui restent fidèles à la culture du showbiz d'Aristeia!, mais qui s'éloignent du style Infinity en même temps.

Cependant, certains personnages, soit à cause de leur histoire personnelle qui les rendait déjà jouables dans Infinity, soit parce que leur conception dans Aristeia ! était déjà d'apparence fantastique, ont obtenu alors des skins ou des tactiques plus modernes qui correspondent au style de l'univers Infinity, et avec eux un pass VIP pour Infinity, notre wargame préféré. Le Major Lunah ou Dart pourraient être des exemples du premier point, tandis que Valkyrie pourrait être un exemple du second, obtenant un look plus tactique par opposition au look de guerrière nordique qu'elle porte dans l'HexaDome. Le cas de Táowù, le protagoniste du mois, coïncide ainsi avec celui de Valkyrie. Quand les gars de l'équipe A! m'ont dit que Táowù aurait un look moderne, ce qui était encore le choix le plus logique, puisque son look méphistophélique dans Aristeia! était d'apparence fantastique, j'ai commenté alors au passage qu'il pourrait être utilisé comme HVT pour Infinity. Cependant, lorsque A!, le concepteur de l'équipe A! m'a montré le croquis de ce skin, j'ai réalisé que ce serait une erreur de le limiter à être une simple HVT. Ils avaient donné à Táowù un air de patron de la mafia, ou du moins c'est ainsi que je le voyais, et un pouvoir visuel qui donnait à ce personnage de telles possibilités narratives, cela aurait été dommage de gaspiller un tel potentiel pour l'Univers d'Infinity.



Mais la question la plus importante restait à résoudre : Táowù était-il compatible avec notre wargame préféré ? Et si oui, où ? La réponse automatique à la deuxième question était évidente : **Yu Jing** et plus précisément, bien que cela semble une contradiction en soi, dans le **Service Impérial**. Sachant cela, il restait à analyser les besoins du Service Impérial en tant qu'Armée Sectorielle et à voir quels étaient les profils qui lui manquaient et qui pouvaient être comblés sans perdre l'esprit de son identité de jeu (nous ne nous permettons pas de franchir ces lignes rouges afin de maintenir les différents styles de jeu).

Táowù est présenté dans Aristeia! comme étant un maître manipulateur et un expert en tromperie. Ces caractéristiques nous ont permis de nous éloigner des profils agressifs et de parier sur un profil stratégique plutôt que tactique et d'arrière-garde plutôt que d'avant-garde. En le plaçant chez Yu Jing, et plus précisément dans le Service Impérial, on pourrait alors se passer des fumigènes que ce personnage a dans Aristeia!. Le fait est que cet élément est déjà bien couvert à la fois dans la faction Générique et dans la Sectorielle avec les Kuang Shi, et d'ailleurs nous voulions garder Táowù à l'arrière. Stratégie, manipulation et tromperie, telles seraient les clés du développement de ce génie de Yu Jing. Du point de vue de la stratégie, terme à comprendre de ce qui est planifié et fait avant de commencer le combat, nous ne voulions pas recourir à Strategos, puisque c'était quelque chose de couvert par Hannibal, un autre Aristeios qui est allé dans Infinity. Nous avons donc opté pour Contrespionnage, une compétence qui pourrait être utile au Service Impérial sans pour autant apporter trop de changements au style de jeu initial de cette Armée Sectorielle.

En outre, nous avons donnés à Táowù Contrespionnage avec un objectif précis : Le transformer en un contre, une troupe qui annulerait les options de l'adversaire. Étant un personnage à l'allure très légère, cela lui permettait d'avoir un attribut CC élevé, quelque chose qui aide à lutter contre les troupes ennemies capables d'atteindre la Zone de Déploiement, qui ont généralement une valeur CC élevée aussi, comme par exemple les Supplanteurs. Ainsi, pour le transformer en contre, Guerrier Né, la Capacité Spéciale qui est capable d'annuler la compétence Arts Martiaux semblait presque obligatoire à ajouter. De même, que I-Kohl, un équipement qui impose un MOD négatif à l'adversaire, semblait également obligatoire à ajouter. Pour compléter le caractère de contre de Táowù, en touche finale, et qui serait la cerise sur le gâteau, lui fournir une arme CC à monofilament, qui convertit toute valeur d'attribut BLI en un 0, et qui, étant donné sa valeur de dommages fixe quelque soit l'arme utilisée, ne nécessite pas une valeur d'attribut PH élevée.



Mais il n'y a pas de gâteau sans un bon glaçage. Nous ne pouvions pas donner un "joker" à notre maître manipulateur, étant donné son apparence légère manifeste, mais, pour augmenter son taux de survie, nous pouvions influencer le troisième et dernier aspect que nous voulions explorer avec lui : la duperie. Táowù manipule et trompe ses adversaires, c'est son essence, ce que nous pourrions refléter avec l'équipement Holoprojecteur N1, un équipement qui permet de modifier l'aspect physique de son utilisateur. De cette façon, Taowú pouvait se présenter comme une troupe de ligne ou de soutien moins menaçante et, lorsque l'ennemi se serait approché de manière imprudente, l'achever en CC après avoir annulé sa compétence Arts Martiaux et son BLI, en plus de réduire sa valeur en CC. Ou peut-être l'attaquer avec son Nanopulseur, une arme à Gabarit Direct que son adversaire ne s'attendrait pas à le voir posséder, sans parler de la valeur de Rafale accrue que possède ce personnage maléfique, du fait de sa possession en double de Nanopulseur.

Une autre surprise désagréable est le pistolet viral, une arme dont les munitions semblent correspondre à l'apparence maléfique de ce personnage et complètent sa panoplie d'armes de courte portée et de CC. Il reste à voir quel genre d'armement de défense/attaque sera utilisé pour des portées plus élevées. En fait, Táowù ne ressemble pas à quelqu'un qui portera une arme longue et puissante, il n'est pas un personnage d'Action Directe, donc une arme technique et subtile comme le Pulsation Flash, qu'il gardera intégré dans son corps d'Aristeios, lui permettrait de se défendre à distance. Bien sûr, le profil de Táowù avait été fait directement en appliquant le système N4, qui est notre futur immédiat, mais Jimmy Cricket s'est monté sur mon épaule et m'a indiqué du bout de son parapluie la date de sortie de ce skin, avant le N4. Ainsi, comme pour les troupes du Battle Pack Opération Kaldstrøm, son profil a dû être adapté à la N3, perdant un peu de son essence, qu'il retrouvera avec la sortie de la N4.



## Táowù, Mastermind and schemer

|     |    |    |    |     |     |     |   |   |     |
|-----|----|----|----|-----|-----|-----|---|---|-----|
| MOV | CC | BS | PH | WIP | ARM | BTS | W | S | AVA |
| 4-4 | 19 | 12 | 10 | 14  | 1   | 3   | 1 | 2 | 1   |

Equipment: Holo projector L1

Skills: I-Kohl L2; Natural Born Warrior; Shock Immunity

| Name                        | BS Weapons                            | CC Weapons                        | SWC | C  |
|-----------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|-----|----|
| TÁOWÙ                       | Contender, 2 Nanopulsers, Flash Pulse | 2 Viral Pistols, Monofilament CCW | 0   | 27 |
| TÁOWÙ (Counterintelligence) | 2 Nanopulsers, Flash Pulse            | 2 Viral Pistols, Monofilament CCW | 0   | 26 |

Une fois que le profil a été conçu pour correspondre au profil générique du Service Impérial et de Yu Jing, il restait à justifier son adhésion à cette faction et à son armée sectorielle. Cette démarche se fait à partir de l'aspect narratif du personnage, de son histoire et de son parcours personnel.

Tout dans l'aspect visuel de ce personnage nous montre qu'il n'est pas intègre, surtout la description que l'on peut lire à son sujet sur le site d'Aristeia! Cela m'a amené à explorer un peu plus ce que serait la psychologie de ce personnage. De plus, comme je l'ai déjà dit, le concept d'AI m'a fait penser à un chef de la mafia dans un film de gangsters oriental. Il était donc évident d'explorer ce thème avec lui, en le reliant au Submondo, l'organisation criminelle internationale de l'Univers d'Infinity, et qu'il serait le point d'attache au Service Impérial, qui est la force de l'ordre de Yu Jing. Bien sûr, étant donné la psychologie particulière de ce personnage, rien n'est ce qu'il semble être, et le Service Impérial lui-même ne serait qu'un jouet de plus entre ses mains.

Ayant un profil et un passé complètement définis, il restait à voir s'il existait une autre armée, générique ou sectorielle, dans laquelle ce personnage pouvait s'insérer. Dans le cadre des forces de l'ordre, l'O-12 était une option, mais cela signifierait répéter l'histoire du Service Impérial, outre le fait que l'aspect méphistophélien de Táowù s'accorde bien avec le Sectorial de Yu Jing, mais pas tellement avec les bons gars de l'O-12. Dans le monde des Compagnies Mercenaires, il aurait une place dans la Compagnie Dahshat ou dans la **Bayram Security**, mais le caid Shaykh Fahesh ne permettrait pas à l'un de ses rivaux du Submondo de subvertir ses opérations. Il n'en serait pas de même pour les Druzes de Bayram, qui sont moins impliqués dans la lutte de pouvoir interne au Submondo. Pour la liste d'armée réduite de cette Compagnie Mercenaire NA2, Táowù est un ajout stratégique intéressant qui s'inscrit dans le style de ces mercenaires aussi amoraux que criminels. Enfin, Táowù serait également ajouté à la **liste d'armée de la WhiteCo**, la **White Compagny** ou encore Compagnie Blanche, le nouvel ajout aux NA2 qui nous vient avec la N4, auquel ce personnage pourra accéder étant donné les contacts de compagnie avec Yu Jing. Bien que la White Company se distingue par son apparence propre et soignée, son chef, John Hawkwood, se caractérise par le fait qu'il tire parti d'éléments qui semblent inconciliables et, si l'on en croit les rumeurs propagées par la Propagande Noire Nomade, le leader a son propre agenda et il correspond à celui d'ALEPH ....

Ainsi, Táowù est devenu plus qu'un skin pour Aristeia! et aussi beaucoup plus qu'une HVT pour notre wargame préféré. Un personnage qui, en manipulant depuis l'ombre, peut modifier le décor du submondo criminel de la Sphère Humaine, et avec lui affecter tout l'Univers Infinity !

## YAOKONG DRONBOTS



Un article de

Les Yáokòngs sont des unités robotisées semi-autonomes employées par l'armée Yu Jing comme soutien de l'infanterie. Compatibles aussi bien avec les systèmes du Guījiǎ qu'avec les interfaces des hackers, ils peuvent devenir les yeux de leur armée ou de ses exécutants. La clé de l'éblouissante polyvalence des Yáokòngs réside dans leur conception modulaire, qui permet d'adapter n'importe quel modèle aux besoins spécifiques du scénario tactique avec facilité et rapidité. Les Yáokòngs Wèibīng, ou Drones Gardiens, disposent d'une batterie de capteurs capables de localiser tout ennemi pouvant se trouver en embuscade, d'étendre la présence effective d'un hacker ou de fournir des coordonnées pour l'artillerie. Les Yáokòngs Hùsòng, ou Drones d'Escorte, portent une mitrailleuse lourde et des dispositifs de capteurs à distance. Le plus souvent, ils sont utilisés comme appui-feu mobile, pour défendre une zone ou stopper la progression d'un ennemi. Les Yáokòngs Son-Bae sont équipés de plates-formes d'artillerie jumelles avec des missiles guidés intelligents. Leurs observateurs d'artillerie portent des casques équipés d'un système de contrôle par visière-écran, permettant au Yáokòng Son-Bae de surveiller la trajectoire de ses missiles après le ciblage. Le système est précis et protégé contre les interférences de contre-mesures électroniques, avec lesquelles un agent extérieur pourrait tenter de modifier la trajectoire ou le système de ciblage. Enfin, les Yáokòngs Chāiyì (Courier) offre un soutien aux cyber-attaques dans les environnements de cyberguerre. Ils sont fragiles, mais rapides, et ont été spécialement conçus pour améliorer l'efficacité des hackers tactiques de l'armée de l'État-Empire.

## 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.



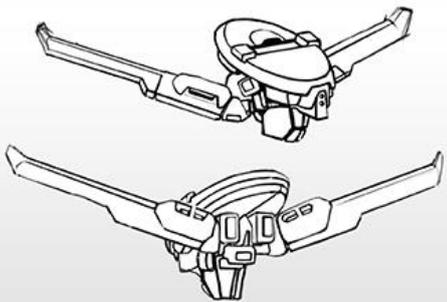
Au-delà de la recherche de la vérité, caractéristique des débuts du journalisme, pour ces nomades errants, ce qui les fait passer de conflit en conflit, c'est l'émotion de l'histoire exclusive : informer depuis la ligne de front, voir ce que personne d'autre ne peut voir, même s'ils ne peuvent le diffuser 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.

**WARCORS, WAR CORRESPONDENTS**  
MERCENARIES




**CORVUS BELLII INFINITY CONCEPT DESIGN**

**FIGURE/WEAPON SCALE**

1. STUN PISTOL
 
2. KNIFE
 
3. AEROCAM
 

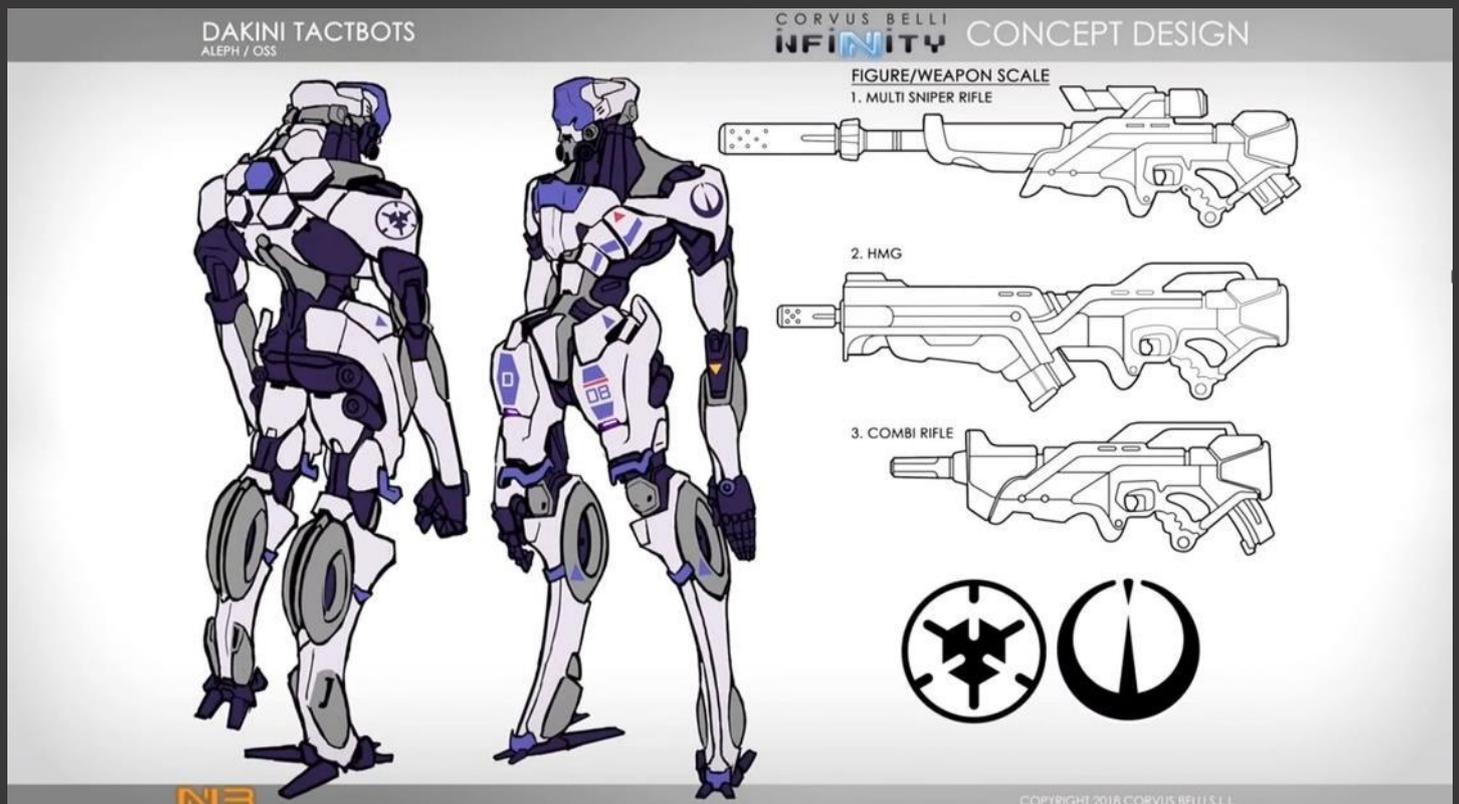


COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLII S.L.L.

# TACBOTS DAKINI



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



## DAME DRAGON, JUGE DU SERVICE IMPÉRIAL



*Un article de*



Les juges du Service impérial sont des fonctionnaires de haut rang au service de l'Empereur, dont l'autorité inspire une grande vénération et une grande crainte. En tant que tels, ils jouissent d'un statut social et d'une influence comparable à ceux des fonctionnaires du Parti de rang moyen à élevé.

La plupart des juges entretiennent des relations personnelles et professionnelles avec l'une ou l'autre des deux dynasties du système impérial. Les analystes de l'Hexaèdre ont inventé un mot de code, "Seigneur Dragon", pour désigner ces juges qui ont consolidé la plupart de leur pouvoir autour d'eux grâce à leur position dans les Hautes Cours ou à leurs liens familiaux ou politiques avec le Système Impérial.

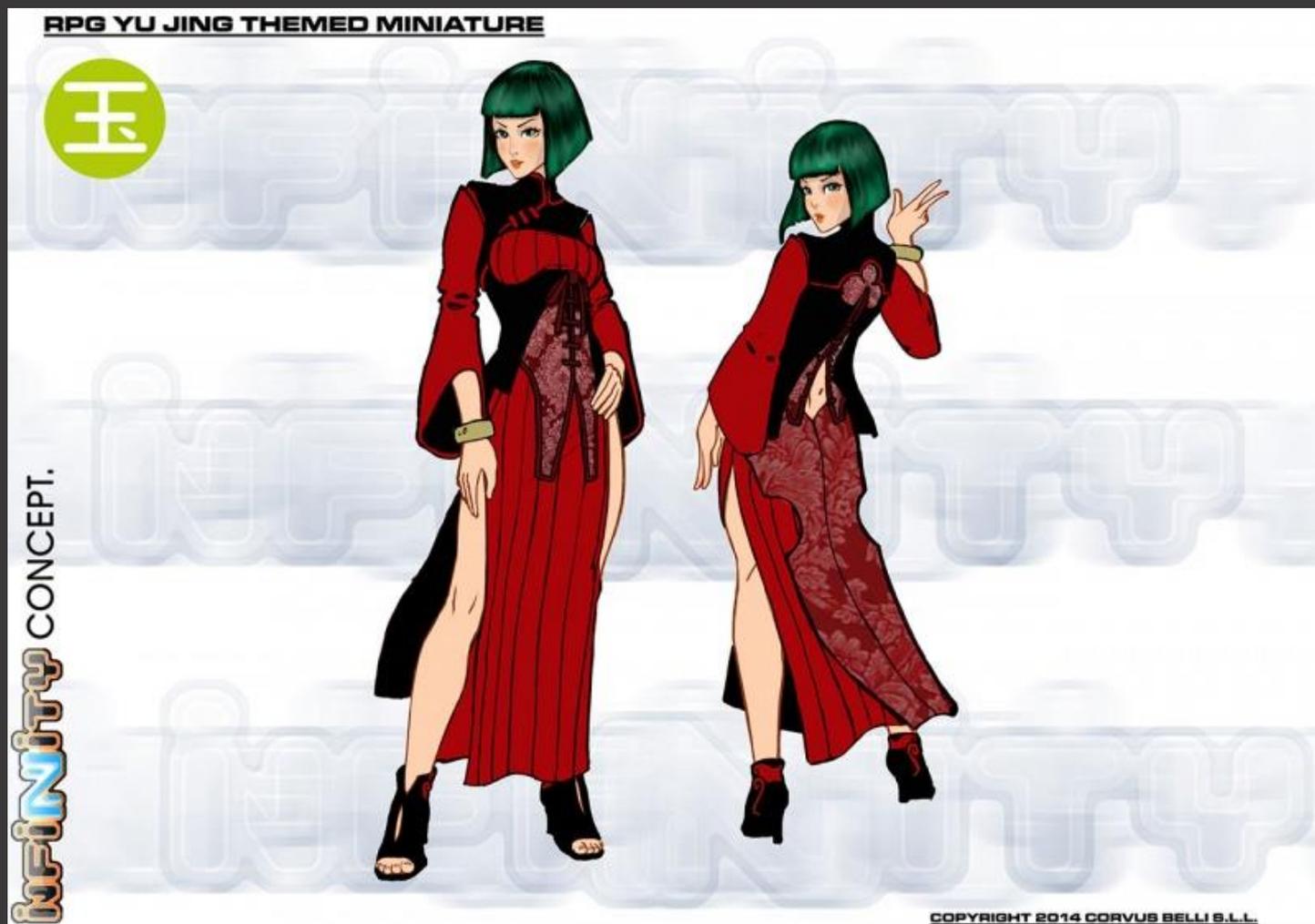
Et pour cette **Dragon Lady Anniversaire**, si les tutos studio vous intéresse, il existe une série de tutos vidéo sur la 1ère version de cette figurine !! 8)

**Argomina** - <https://www.youtube.com/channel/UCTxGdYPCr6AhtjbTIQ-OQmQ>

Revue de l'acrylique de la gamme Scale75 Artist Smooth - Partie 2 - Peindre une Yu Jing du jeu Infinity  
<https://www.youtube.com/watch?v=ehSnsFOLYFw>

Revue de l'acrylique de la gamme Scale75 Artist Smooth - Partie 3 - Peindre une Yu Jing du jeu Infinity  
<https://www.youtube.com/watch?v=XSLhYKLOTe8>

Comment peindre les socles du jeu Infinity  
[https://www.youtube.com/watch?v=s0\\_o\\_llc-Tw](https://www.youtube.com/watch?v=s0_o_llc-Tw)



## ADIL MEHMUT, AGENT IMPÉRIAL



*Un article de*



Adil Mehmud a tout perdu dans la guerre : sa famille, ses amis, sa maison, même sa ville natale. Tous ont été perdus, ainsi que la ville de Fuyan, lors de la Première Offensive de Paradiso. Au moment où il était le plus vulnérable, le Service Impérial l'a recueilli et lui offrit un nouveau foyer, de nouveaux amis et un but dans la vie : défendre Yu Jing et l'État de droit. Pour quelqu'un comme lui, membre de l'ethnie ouïghoure, une minorité politiquement suspecte et qui doit constamment lutter pour prouver sa loyauté à l'État-Empire, un tel geste est encore plus précieux au point qu'il finira par se sentir redevable pour le reste de sa vie. A un tel point qu'il se dévoue corps et âme au Service Impérial, bien décidé à suivre les traces de son père, lui-même agent impérial qui s'est sacrifié pour aider son fils et bien d'autres à échapper à la fureur des Morats.

Cela ne fut pas facile, loin de là, car le Service est strict. Les candidats sont nombreux et les tests sont très durs. De plus, Adil était désavantagé, car lors de l'évacuation de Fuyan, non seulement son bras gauche était blessé, mais il faisait également partie des personnes touchées par un virus Shasvastii provoquant le rejet par l'organisme des traitements régénérateurs standard. Conséquence de cette situation, il souffre d'un trouble psychomoteur qui affecte son bras gauche et lui cause de grandes douleurs s'il ne s'injecte pas périodiquement un médicament spécial. Cela aurait pu le rendre inéligible

à des fonctions supérieures dans le Service Impérial, mais Adil se consacra à l'étude des arts martiaux comme un moyen d'imposer sa volonté à son corps.

À cette fin, il suivit un entraînement avec les maîtres de Bajiquang, également connu sous le nom d'art martial "style gardes du corps", car c'est l'art martial pratiqué par les gardes du corps du dernier empereur chinois, ainsi que de ceux de Mao Zedong et d'autres membres importants du parti communiste chinois. Tous ceux qui recherchent une position proche de l'Empereur de l'État-Empire doivent étudier avec des Maîtres de Bajiquang, qui mettront à l'épreuve non seulement leur corps, leurs compétences et leur volonté, mais aussi leur engagement envers Yu Jing et l'Empereur. Sans l'approbation de ces maîtres, aucun agent impérial potentiel ne peut espérer s'élever au-dessus d'un certain rang. Et ces maîtres furent impressionnés par la détermination d'Adil et par son zèle à devenir la meilleure version possible de lui-même, indépendamment du fait qu'il devrait se sacrifier si nécessaire pour protéger sa patrie.

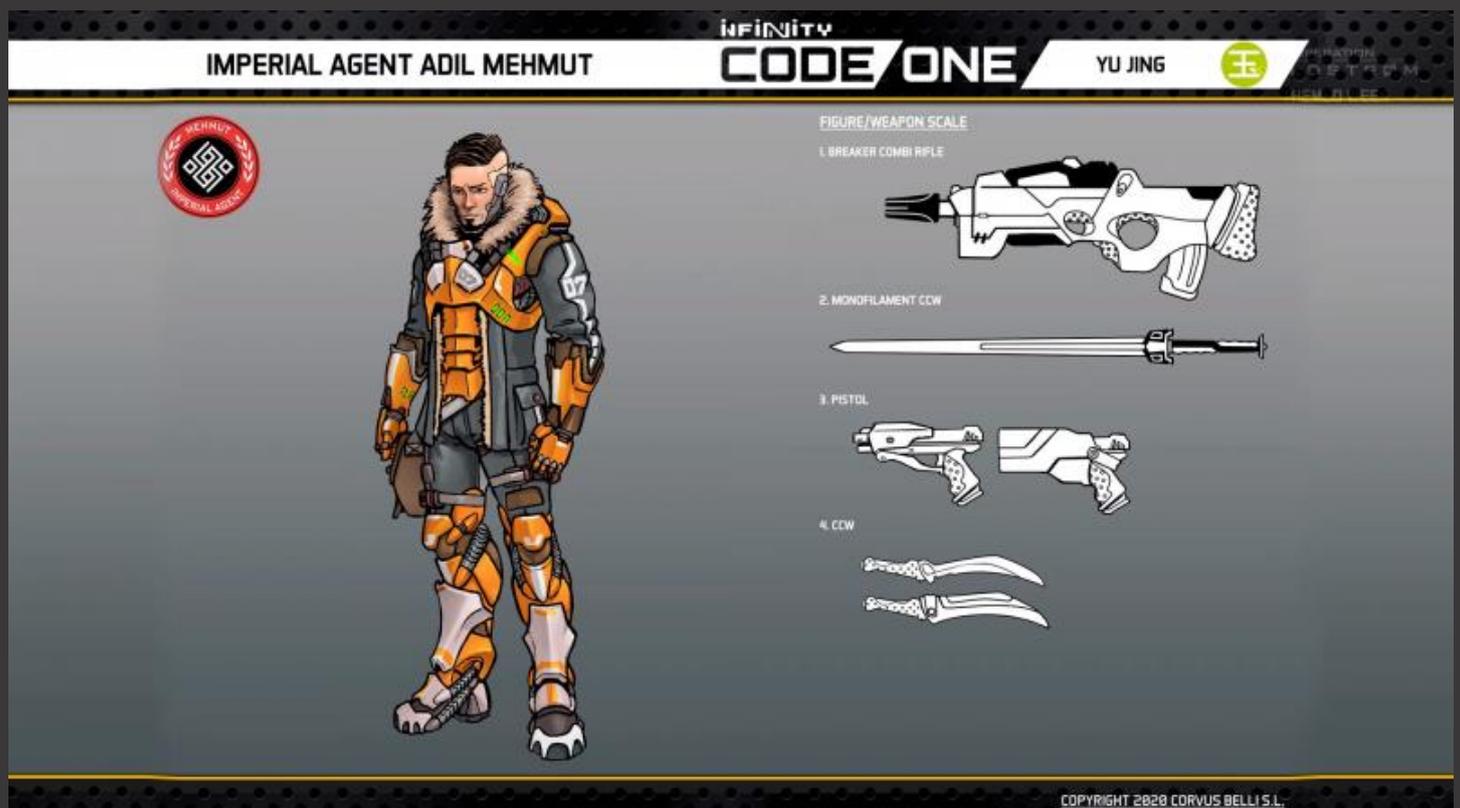


Grâce à l'aval de ces maîtres, Adil put poursuivre sa carrière au sein du Service Impérial, une carrière qui, au départ, parut fulgurante. Après avoir terminé ses études de droit avec une spécialisation en criminologie internationale, il entama sa pratique sur le terrain en rejoignant un groupe de travail créé pour démanteler la Fraternité de la Fumée Blanche, une triade qui avait dépassé les limites de ce que le Service Impérial considérait comme tolérable et qui devenait alors un des principaux groupes du Submondo sur la planète Shentang. Adil joua un rôle décisif dans la chute de cette triade, tant dans l'analyse et la planification, que dans les opérations sur le terrain, où il prouva que les maîtres de Bajiquang eurent raison de leur appréciation de lui. Adil s'infiltra dans la Confrérie pour obtenir des renseignements de première main sur leurs opérations, et lorsque sa couverture fut dévoilée, il mit en œuvre une évasion spectaculaire sur les toits du quartier des lanternes rouges de la ville de Wàn Hóu, qui fit quatre morts parmi les tueurs à gages dans le processus.

Après cette opération, Adil obtenu une promotion et fut transféré dans les Confins Humains, où il rejoint une unité antipiraterie stationnée à la station orbitale de Hua Ling. De là, il prit part à une opération internationale visant à faire tomber un réseau de trafic d'êtres humains que les Skinners de Korichar

Bujir, un gang de Yuan Yuan, avaient mis en place à partir d'une base cachée dans la ceinture d'astéroïdes. Adil collabora étroitement avec une équipe de Janissaires Hortlak du SB, le Soruştırma Bölümü, le département d'enquêtes du Corps des Janissaires. Le service impérial considérait qu'en tant qu'Ouïghour musulman, il saurait comment traiter avec les agents HaqqIslamites, ce qu'il fit, facilitant ainsi une coopération pleinement efficace. Néanmoins, sa plus grande réussite fut le recrutement d'un Yuan Yuan particulièrement obèse qui lui fournit de précieux renseignements qui lui permirent de mener une attaque particulièrement brutale sur la base astéroïdale de ces pirates. Cette opération entraînera le démantèlement de l'ensemble du réseau dirigé par Korichar Bujir et la destruction totale de son gang infernal.

Cette mission accomplie, Adil fut affecté à une unité de contre-espionnage basée à la station orbitale de Hua Ling. Sur place, il s'occuperait à la fois des réseaux de renseignement des autres puissances et du réseau d'espions industriels, ainsi que des voleurs de talents corporatifs qui fleurissent dans le système. Ses performances dans cette unité attirèrent l'attention de certains hauts responsables du Parti, ce qui entraîna son transfert à la Division Spéciale, dont les opérations sont toutes soumises à la Loi sur les Secrets Officiels et sont marquées de mentions telles que "Classifié", "Très secret", et d'autres qui pourraient être résumées comme "Lire ce document sans autorisation appropriée est passible de la peine de mort". Pour cette raison, on sait peu de choses sur la véritable nature de son travail pour la Division, mais certains rapports affirment qu'il travaillerait comme garde du corps et factotum d'un certain ambassadeur de Yu Jing, et qu'il a joué un rôle important dans la capture des stations orbitales japonaises dans le Système Solaire lors de l'Insurrection Japonaise. Récemment, Adil a été nommé officier de liaison auprès de l'Armée de la Bannière Blanche, dont il a rejoint les unités dans les opérations aux frontières de Huangdi et dans la défense de Helmheim sur Concilium Prima. On pense que cette nouvelle affectation pourrait être le résultat de la valeur stratégique croissante de Svalarheima dans les sphères politiques et économiques. Ou alors, ce n'est peut-être qu'une excuse pour déployer un agent hautement qualifié dans la cour de l'O-12. Quoi qu'il en soit, Adil est dans une position où le Service Impérial va exiger le meilleur de lui car ils savent qu'un homme aux idéaux aussi forts fera tout pour l'État-Empire et pour l'agence qui a donné un sens à sa vie.



## YAOXIE



*Un article de*



La nouvelle doctrine d'attaque à distance de l'Armée de l'État-Empire de Yu Jing a été formellement établie dans le Manuel de campagne 27-5 "Unités Yáoxiè. Utilisation tactique.

Ce manuel rassemblait l'expérience acquise au cours des guerres Néo-Coloniales et développait une doctrine militaire axée sur l'offensive : " Il n'y a qu'un seul objectif pour les unités d'attaque à distance [...] la destruction des éléments hostiles. "

L'ensemble du texte insiste constamment sur la nécessité de procéder à des déploiements tactiques agressifs et vigoureux : "Il ne faut pas oublier la signification du nom Yáoxiè (arme à distance) [...] et un bon officier doit les utiliser de cette manière. [...] Les Yáoxiè sont conçus comme des unités de combat actives, au-delà de l'établissement de positions défensives."

Un accent particulier est mis sur leur vitesse et leur capacité à surmonter tactiquement les forces ennemies. Ce manuel a influencé la conception des différents modèles de Yáoxiè, en donnant la priorité à la vitesse sur le blindage. Cette conception les rend plus qu'adéquats pour les conflits de faible intensité et le combat urbain. Cependant, les Yáoxiè peuvent également accomplir des tâches militaires conventionnelles diverses et variées, telles que prendre le terrain, frapper la structure de

commandement et de contrôle de l'ennemi, fournir un soutien à l'infanterie, localiser et détruire les menaces cachées ou repousser les contre-attaques ennemies. Dans les opérations de contre-insurrection, menées avec les forces impériales, ses rôles sont considérablement plus larges, incluant des tâches telles que la protection des convois et des ressources ainsi que d'autres tâches de sécurité interne.



La technologie incluse dans les Yáoxiè leur confère une capacité d'acquisition de cibles supérieure à celle des troupes ordinaires. Leurs systèmes optiques avancés et leurs dispositifs de vision multispectrale leur permettent de détecter l'activité de l'ennemi dans des conditions environnementales extrêmes, comme la fumée ou l'obscurité, qui limiteraient habituellement l'infanterie mieux équipée. En tant que chasseurs-tueurs de menaces, ils sont les protecteurs des soldats de Yu Jing et reçoivent des noms de code appropriés.

Les Rui Shi sont les deux lions qui gardent l'entrée des temples et des palais chinois, tandis que les Lù Duan sont des bêtes capables de détecter la vérité et qui gardent le trône de l'empereur. Cependant, ce ne sont pas des protecteurs passifs : les deux modèles Yáoxiè peuvent déposer un rideau de feu concentré, aussi sûr que mortel, sur une cible désignée, ce qui est exactement la façon dont le haut commandement de Yu Jing les envisageait.

## YAOPU PANGGULING



Un article de



"Les Robots militaires Yáopú (Drones Servants) sont un modèle de Drone lourd, puissant et durable, largement utilisé pour le transport, le soutien logistique, la désactivation d'explosifs, la cyber-guerre, la sécurité, la défense et les tâches de sauvetage. Ils ont des capacités tout-terrain et peuvent opérer de manière autonome dans n'importe quelle zone ou climat grâce à leurs systèmes de navigation avancés, de jour comme de nuit. Le département de développement des technologies de soutien à la guerre du centre de recherche de l'État-Empire de Cheng Tû et l'armée ont parrainé le développement de la plate-forme technologique Yáopú, destinée à soutenir les soldats en campagne.

La conception du Pangguling met l'accent sur la protection. Sa coque blindée, comme l'animal dont elle tire son nom (le pangolin), peut subir de graves dommages et continuer à fonctionner normalement. Il a été configuré pour des opérations à longue portée et pour être facilement transporté par tout moyen naval, terrestre ou aérospatial, afin de simplifier l'accès aux zones de conflit et de réduire sa charge logistique.

Le Pangguling est également très mobile et peut être assemblé dans des configurations discrètes afin de réduire le risque de détection. Sa propulsion et ses systèmes d'énergie embarqués lui permettent

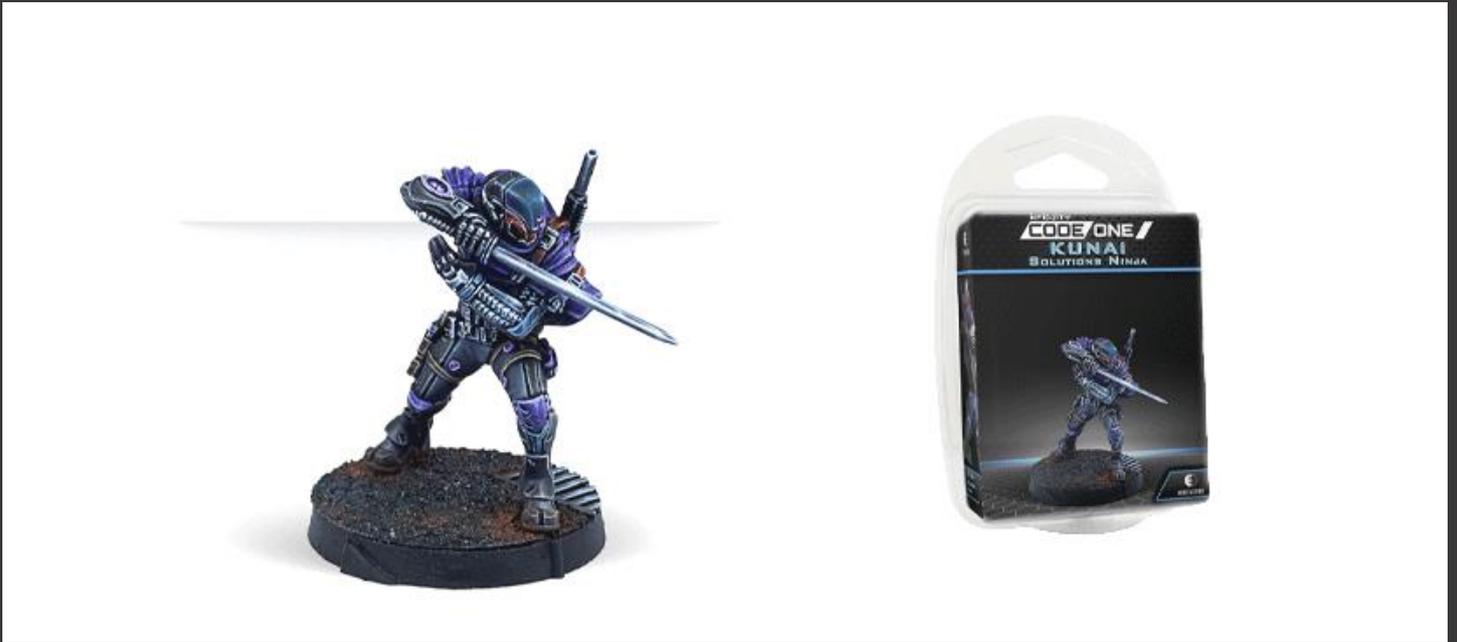
*de se déplacer silencieusement et lui confèrent des capacités uniques en matière de logistique et de chargement.*

*Le Pangguling est produit par les usines de la région de Nakhonthai Thai, sur la planète Shentang, en signe de la pluralité du glorieux État-Empire de Yu Jing."*

*"Une nation de merveilles"*

**Programme public du ministère de l'Information et de la Propagande, État-empire.**

## KUNAI SOLUTIONS, MERCENARY NINJAS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



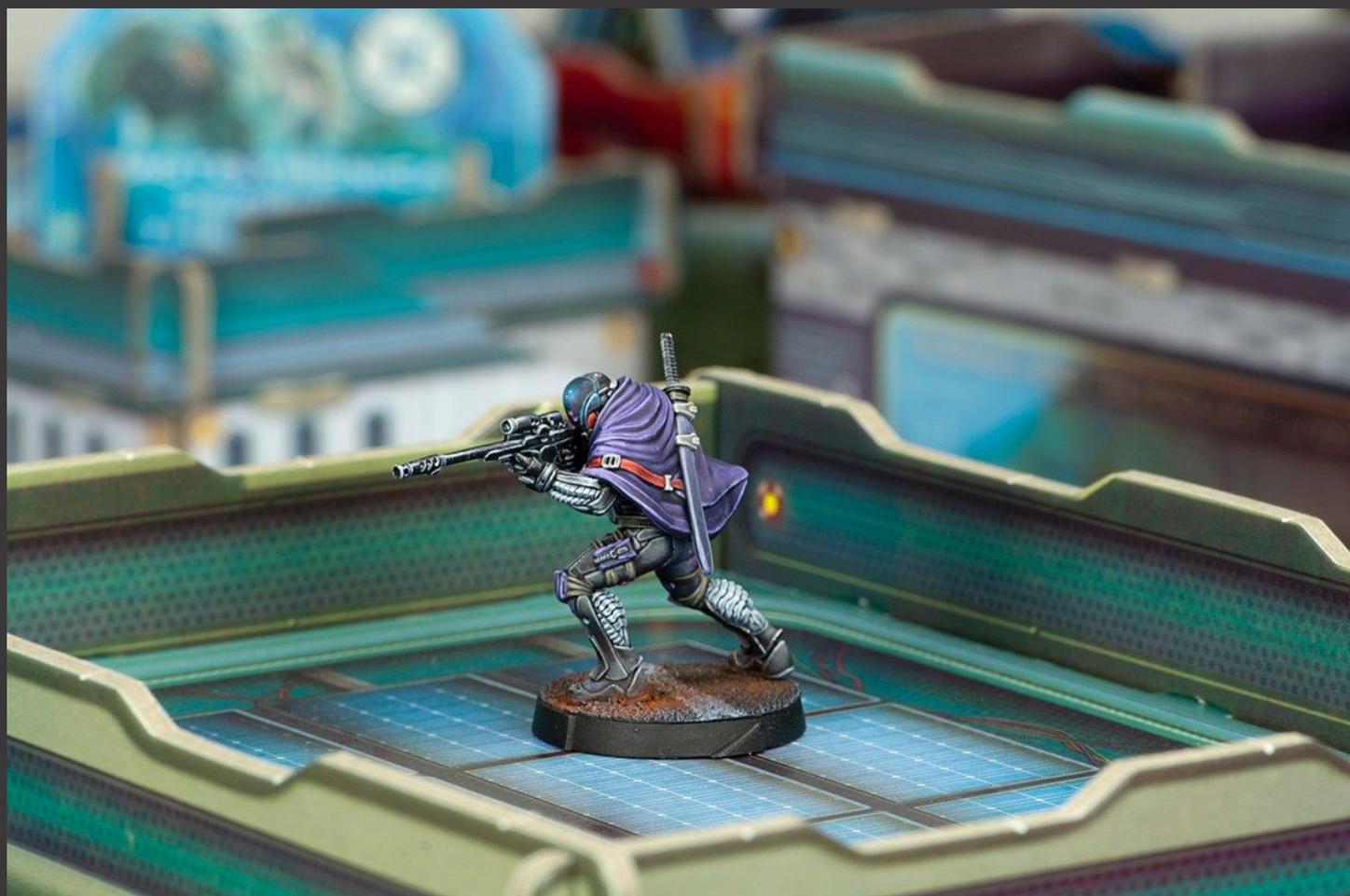
*"Des ressources de sécurité, c'est ce qu'offre Kunai Solutions. Et pour cette société écran du clan ninja Takemura, cela signifie espionnage, vol, assassinat et bien d'autres activités illégales moyennant argent. Après tout, ils font partie des clans sans honneur qui trahissent l'Empereur du Japon afin de continuer à travailler pour Yu Jing, et aussi pour la PanOcéanie si elle paie bien. Alors, que pouvez-vous attendre plus d'eux ?"*

**Spec-Ops Husam Yasbir lors d'une session du Conseil de sécurité, à la demande du Dîwan al Hachib (Cabinet du Président). Khadijah. Île Nawal. Bourak.**

Les gens disent que la seule question qu'une personne honorable devrait poser est "pourquoi ? C'est la réponse à cette simple question qui les rend prêts à entreprendre ou non certaines tâches. Si la tâche est conforme à leur code d'honneur, ils l'accepteront, car ils se sentiront obligés d'accomplir ladite tâche. Mais si elle ne l'est pas, ils la rejeteront, car ce même code d'honneur en exigera le rejet. L'honneur est un élément fondamental de la société japonaise du 22e siècle. L'adhésion au code est considérée comme une vertu, et dans le cas de l'aristocratie kuge, l'élite de la société japonaise, c'est un trait caractéristique de son excellence sociale et culturelle. Ainsi, il n'y a pas de plus grand prestige que d'appartenir à une famille ou à un clan ayant une longue tradition d'honneur. Avoir le bon nom de famille ou appartenir au bon clan peut ouvrir des portes et offrir des opportunités inaccessibles aux autres, c'est une garantie de réussite sociale. Et la détermination des clans et des noms de famille qui peuvent être considérés comme étant dignes, est déterminée par la fameuse liste Shinohara, un répertoire de noms de familles prestigieuses établi par l'université de Kyoto à la demande de la Maison

Impériale à la fin du 21<sup>e</sup> siècle. Bien que la liste soit périodiquement mise à jour, elle est extrêmement élitiste et pratiquement fermée, ce qui la rend extrêmement difficile d'accès. Cette liste concerne tous les domaines de la société, de l'économie et des affaires dans le Japon actuel, de sorte que même les clans ninja peuvent faire l'objet d'un examen minutieux.

Avant de nous laisser emporter par la mystique littéraire et les légendes urbaines, nous devons comprendre que le terme "clan ninja" désigne les familles qui ont fait de leur rôle d'agents clandestins, indépendants ou liés à une maison noble, une tradition ou une entreprise familiale spécialisée. Il est vrai qu'il peut être surprenant de parler des ninjas en termes d'honneur, car ils ont toujours été considérés par les Japonais eux-mêmes comme des individus sans honneur qui ne respectent pas les règles de la société et de la guerre. Cependant ici, l'honneur est associé à leur loyauté et à leur engagement envers une maison ou une famille noble plutôt qu'à la nature des activités qu'ils opèrent pour elle. Il est entendu, bien sûr, qu'une maison honorable ne leur demandera jamais de faire quoi que ce soit qui aille à l'encontre de leur code d'honneur. Pour cette raison, les clans ninja sont divisés en trois grands clans - comme Ōnishi (大西), Kōsetsu (降雪) et Fukurō (鼻) - qui figurent sur la liste Shinohara, et les petits clans, qui en sont absents. Cette distinction est cruciale lorsqu'il s'agit de signer des contrats importants auxquels les petits clans n'ont pas accès. Enfin, jusqu'à l'Insurrection.

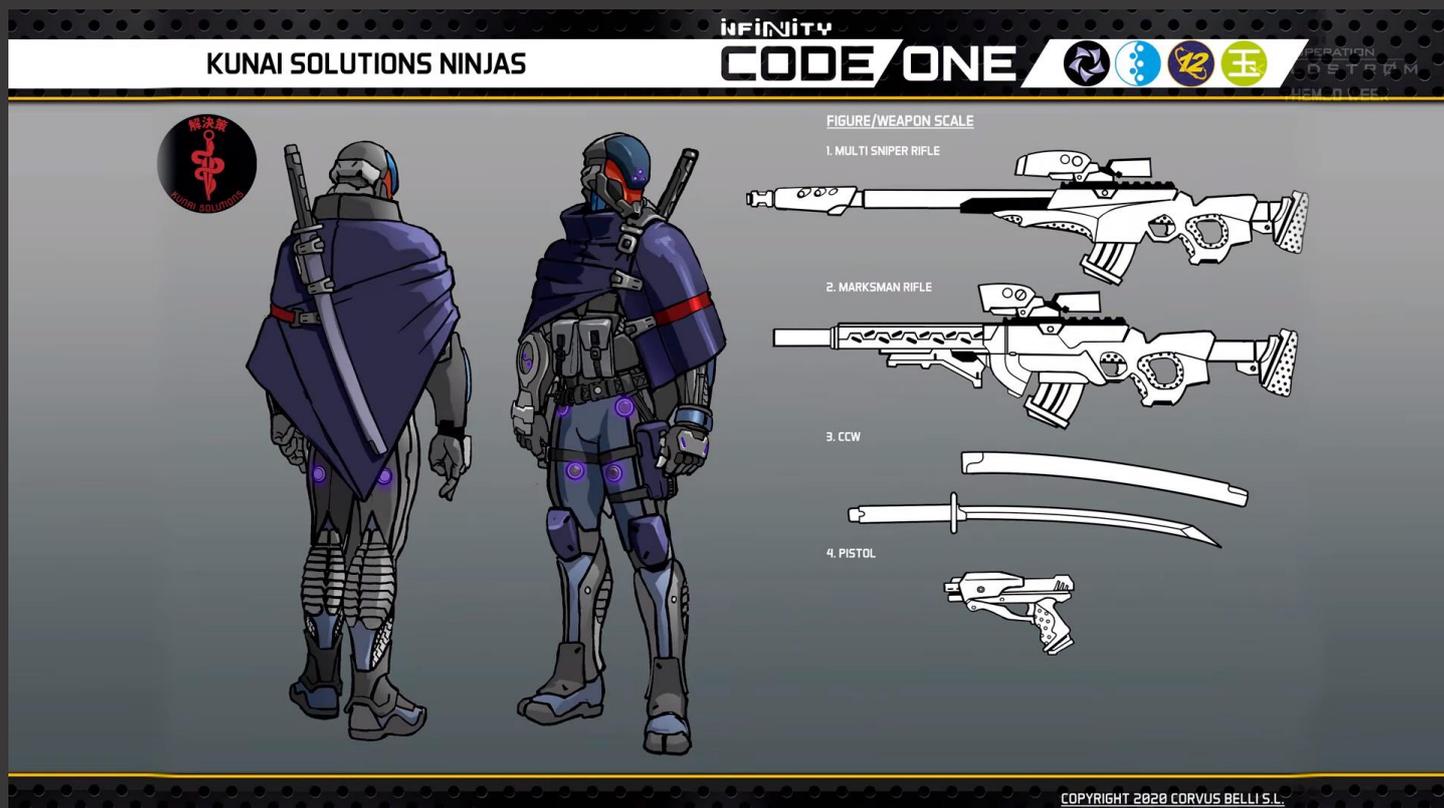


Lorsque le Japon a fait défection, les clans ninja ont dû choisir leur camp : soit ils restèrent fidèles à l'État-Empire, soit ils se dévouèrent à l'Empereur du Japon. Pour les grands clans, le choix était évident, car même en étant fidèles à l'empereur du Japon et en abandonnant Kuraimori et tous les territoires que l'État-Empire gardait sous son contrôle, ils pouvaient quand même conserver leurs privilèges. Pour les petits clans, ce n'était pas si simple, car l'honneur les obligeait à être fidèles au Trône Impérial et au peuple Japonais, même si cela impliquait de continuer à être coincés dans une classe inférieure, et de vivre des restes des grands clans. En même temps, leurs intérêts personnels et leur cupidité leur indiquaient les immenses possibilités qui s'offraient à eux s'ils restaient fidèles à l'État-Empire. C'est pourquoi un certain nombre de clans inférieurs, tels que Kurokawa (黒川), Miyoshi (三好) et Takemura (竹村), décidèrent de rester et de prospérer avec Yu Jing. Cette décision fit immédiatement d'eux des ennemis de l'État Japonais indépendant, ce qui équivaut à une

condamnation à mort pour quiconque tombe aux mains des troupes japonaises. Cependant, cette décision a également ouvert la porte à de gros contrats avec l'Armée de l'État-Empire et avec le Service impérial, qui étaient auparavant tous deux monopolisés par les grands clans. Ainsi depuis lors, ces petits clans prospérèrent et s'épanouirent, car la seule chose qui les différençait des grands clans était leur manque d'opportunités, et non leur manque de compétences.

Néanmoins, cela n'était pas suffisant pour le clan Takemura. Même si l'État-Empire considérait ces clans comme un outil utile, il continuait à être préoccupé par leur origine japonaise, ce qui signifiait que la suspicion les suivait toujours. C'est pourquoi, à de nombreuses reprises, lors d'actions menées contre le Japon sécessionniste, l'armée de l'État-Empire ne leur proposait pas de travail, de peur qu'ils ne divulguent des informations sur l'attaque en cours, à leurs anciens compatriotes. Néanmoins cela se produisait beaucoup plus fréquemment dans les régions limitrophes des colonies du Japon sécessionniste, comme Mars ou Svalarheima. Et c'est précisément sur cette planète que le clan Takemura rompit le pacte : par le biais de leur société écran, Kunai Solutions, qui est leur outil pour assurer une présence sur le marché, ils offrirent même leurs services à la PanOcéanie. Vol, espionnage, assassinat ciblé, tout le catalogue des spécialités ninja de Kunai Solutions était désormais au service de la WinterFor. De toute évidence, l'armée de l'État-Empire et encore moins l'armée de la Bannière Blanche, force planétaire stationnée à Svalarheima, ne se réjouissaient de cette décision. Cependant, ils n'eurent pas d'autre choix que d'accepter cette nouvelle situation et de mordre la poussière, car ils ont encore besoin de l'expertise de ce clan de ninja, et, comme leur ont dit les représentants de Kunai Solutions, "c'est un marché libre". Parce que les gens qui n'ont pas d'honneur ne demandent pas "pourquoi", mais seulement "combien".

**Un article de Gennady Mashkov, chercheur à la BIBLIOTEK, pour un client à l'identité cryptée.**



## MIRANDA ASHCROFT

Miranda Ashcroft - Authorized Bounty Hunter



Le chemin qui mène de la rubrique mondaine des grands journaux télévisés aux gros titres des tabloïds est bien tracé. Il est presque naturel que la jeune héritière d'un riche nom soit vue un soir en train d'organiser une soirée élégante, et le lendemain sur une photo de police. Ces filles ont tout ; un comportement dissolu est leur apanage, de sorte que l'étrange conduite en état d'ivresse ou l'accusation de possession (de produits dérivés de la soie haut de gamme, et rien de moins cher) font à peine sourciller. Sauf pour Miranda Ashcroft, bien sûr. Celle-ci a bien dépassé les limites du devoir.

Miranda a toujours eu un faible pour les mauvais garçons. Plus sa famille les désapprouvait, mieux c'était. Ainsi, dans son jeune esprit, s'enfuir avec son garde du corps à Bakounine, où l'âge du consentement n'était que de 15 ans, était la prochaine étape logique. Malgré les cris de "scandale Ashcroft", les professionnels des médias ne furent guère choqués par cette affaire.



Mais même nous autres, vétérans chevronnés de la presse à scandale, sommes restés bouche bée lorsque l'adolescente délurée a séduit le chasseur de primes que sa famille avait envoyé pour les traquer, elle et son salace garde du corps. En voyant l'étranger tabasser son amant, Miranda décida d'échanger son ancien mauvais garçon contre un nouveau, plus "méchant". Le pauvre chasseur de primes pensait avoir trouvé de l'or, mais il scella son destin lorsqu'il décida d'impressionner Miranda en lui apprenant quelques ficelles du métier. Miss Ashcroft

savait déjà se servir d'une arme à feu - la chasse étant un passe-temps populaire dans la haute société - et elle prit rapidement goût au plaisir de tirer sur des hommes armés plutôt que sur des cerfs ou des pigeons ramiers perplexes. Sa carte de crédit en platine a donc tracé sa route à travers les boutiques d'équipement tactique et les académies d'entraînement spécial de Vaudeville et de Shentang. Avec une réserve illimitée de charme, de culot et d'argent, elle s'est rapidement introduite dans le réseau de contacts de son désormais ex-petit ami et est devenue un agent freelance.

Rapidement, Miranda captura quelques fugitifs célèbres et son image fut diffusée sur les portails de mode d'un bout à l'autre de la Sphère. Elle fit sensation dans le milieu des chasseurs de têtes avec son apparence, ses manières - raffinées mais exubérantes - mais surtout avec l'entourage d'avocats coûteux et sans scrupules qui la suivait partout et la mettait à l'abri des problèmes chaque fois qu'elle était dans de sales draps, ce qui arrivait souvent. La discrétion n'a jamais fait partie des compétences de Miranda, et sa réputation s'est répandue dans les réunions informelles du Syndicat des chasseurs de primes, où elle était connue sous le nom de "la Marquise" ou, comme elle le disait avec éloquence, "c'est dame Marquise pour vous, plébéiens [expurgé]".



La famille Ashcroft ne dédaigne pas de minimiser la débauche de l'un des siens, et Miranda n'est certainement pas la première de son nom à enfreindre les règles de la bienséance, mais ses scandales constants et sa quasi-criminalité sont devenus trop lourds pour le patriarche Ashcroft, qui décida de la

raier du registre familial - et de son testament. Cependant, Miranda est l'héritière directe, et certaines traditions féodales obscures l'empêchent d'être déshéritée, comme le firent remarquer ses fidèles avocats avec une jubilation de requin. Néanmoins, le jargon juridique ne suffit pas à convaincre les Ashcroft de tolérer sa présence, et elle est bannie des réunions de famille. Avec cela, la sale gosse notoire avait fini par obtenir ce qu'elle voulait : elle conserva sa ligne de crédit, libre de toute obligation familiale, et s'installa définitivement dans le côté sauvage de la vie, dont j'épargnerai les détails macabres à notre public...



**Épisode 4 de Spoiled Rotten, une émission présentée par Fuchsia Desrochers pour Cuorevision : on y va à fond !**

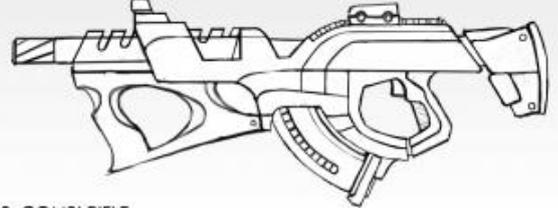
FIGURE/WEAPON SCALE



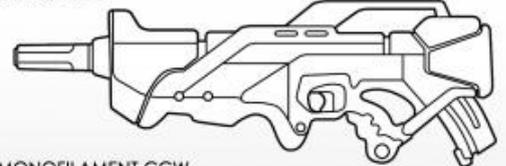
1. PISTOL



2. BOARDING SHOTGUN



3. COMBI RIFLE



4. MONOFILAMENT CCW



AUTHORIZED BOUNTY HUNTER

MIRANDA ASHCROFT

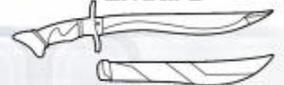
WEAPON OPTIONS



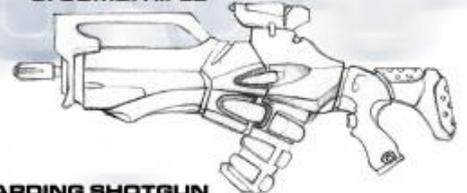
1. PISTOL



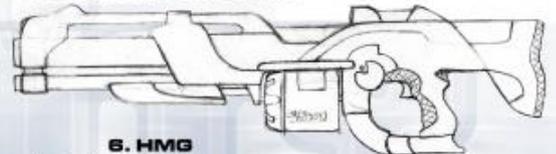
2. KNIFE



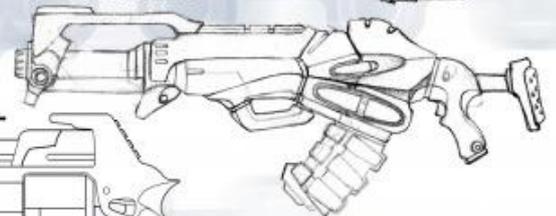
3. COMBI RIFLE



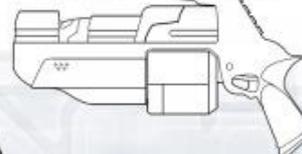
4. BOARDING SHOTGUN



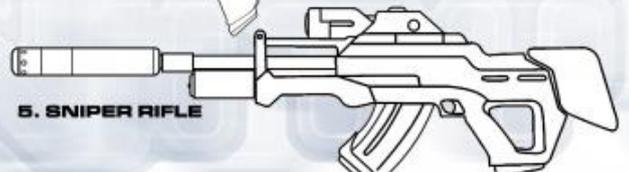
6. HMG



7. ADHL



5. SNIPER RIFLE



## AUTHORIZED BOUNTY HUNTER



*"Nous gardons l'arrière-cour de la Sphère agréable et propre. Pour un prix."*

**Devise non officielle du syndicat des chasseurs de primes.**

Les chasseurs d'hommes de la Sphère Humaine forment une société à part entière au sein du monde souterrain des soldats de fortune. Ce ne sont pas de simples tireurs avec un holobadge et un code d'autorisation. Il faut plus que de l'adresse au tir pour faire leur travail. Il faut aussi des compétences en pistage pour localiser la proie afin de l'attraper ou de l'abattre pour obtenir la récompense. Mais on peut difficilement dire que les chasseurs de primes possèdent un talent pour l'investigation ; la plupart d'entre eux combinent simplement leur intelligence de la rue avec une forte dose de brutalité et de violence. La clé de ce métier est de savoir quelles portes enfoncer et quelles personnes tabasser pour obtenir les pistes dont ils ont besoin. Violence, extorsion, corruption... Tout est permis quand l'impunité est la norme "Pas de problème, j'ai un badge. Je suis syn-di-qué". Le syndicat des chasseurs de primes est l'organisation officielle qui s'occupera d'eux et leur obtiendra l'habilitation de sécurité la plus élevée possible, quel que soit le cadre légal dans lequel ils sont contraints d'opérer. Et près des frontières de la Sphère, là où les affaires sont les meilleures, il n'y a pas de cadre légal à proprement parler.



*"Ecoute, mon pote. Ça peut être facile et ennuyeux : vous lâchez vos armes et vous vous rendez, je récupère votre prime. Ou ça peut être méchant et amusant : vous résistez, je vous tire dessus et j'encaisse quand même. Dans tous les cas, je gagne."*

**Max Skorpio pendant l'arrestation du corsaire renégat Sebastian Müller à la redoute orbitale autonome Nox-5, Confins de l'Humanité.**



# AUTHORIZED BOUNTY HUNTER

MERCENARIES

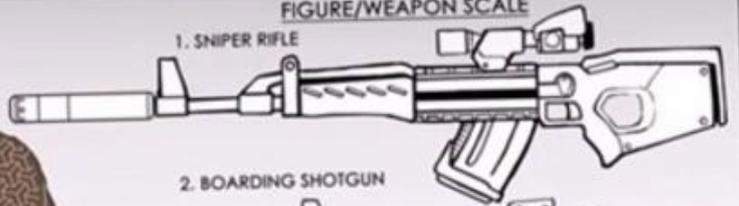
CORVUS BELLI  
**INFINITY**

CONCEPT DESIGN

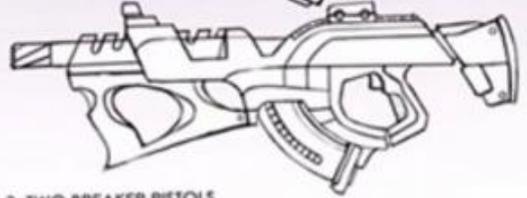


## FIGURE/WEAPON SCALE

1. SNIPER RIFLE



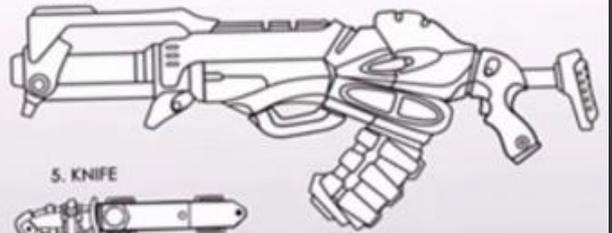
2. BOARDING SHOTGUN



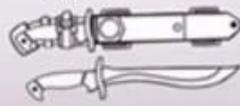
3. TWO BREAKER PISTOLS



4. HMG



5. KNIFE



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

# AUTHORIZED BOUNTY HUNTER

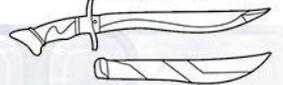


## WEAPON OPTIONS

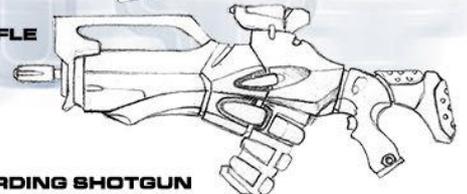
1. PISTOL



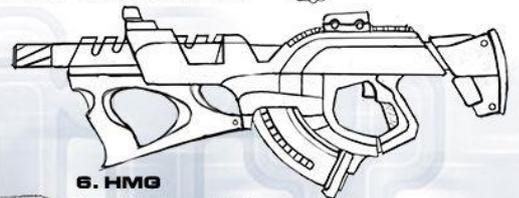
2. KNIFE



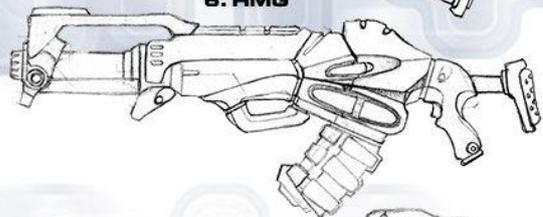
3. COMBI RIFLE



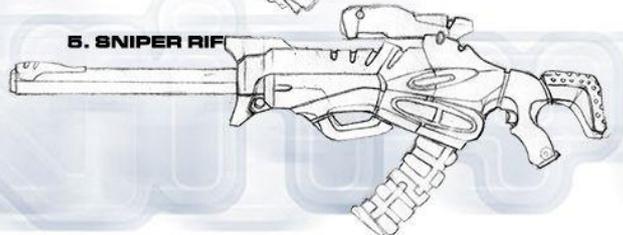
4. BOARDING SHOTGUN



6. HMG



6. SNIPER RIF



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2009 CORVUS BELLI S.L.L.

**AUTHORIZED BOUNTY HUNTER**



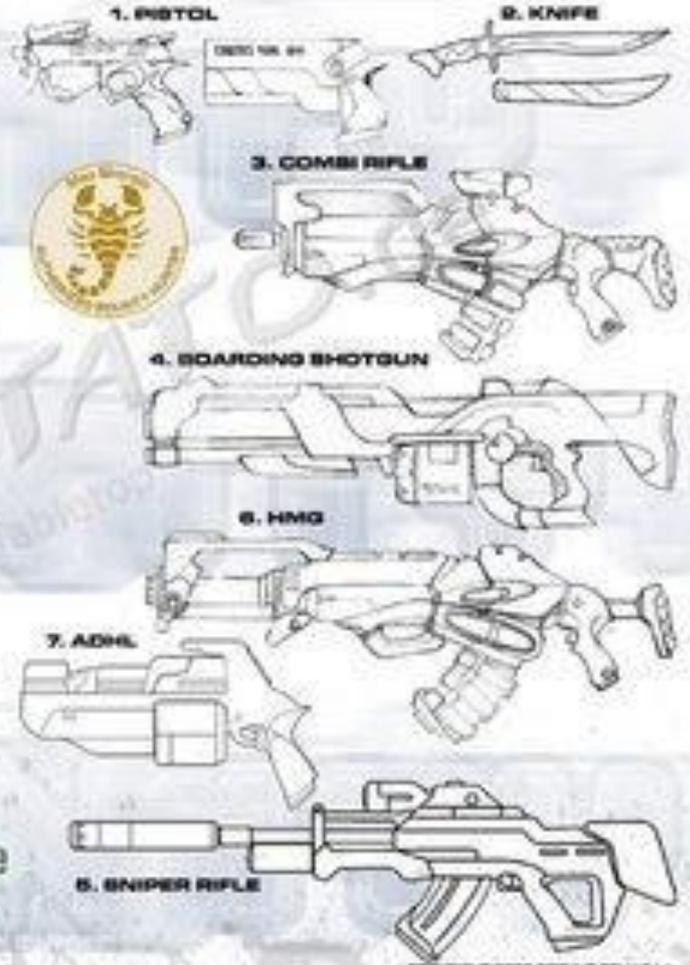
INFINITY CONCEPT.



MAGABOJATO.de

Magazine about

**WEAPON OPTIONS**



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.

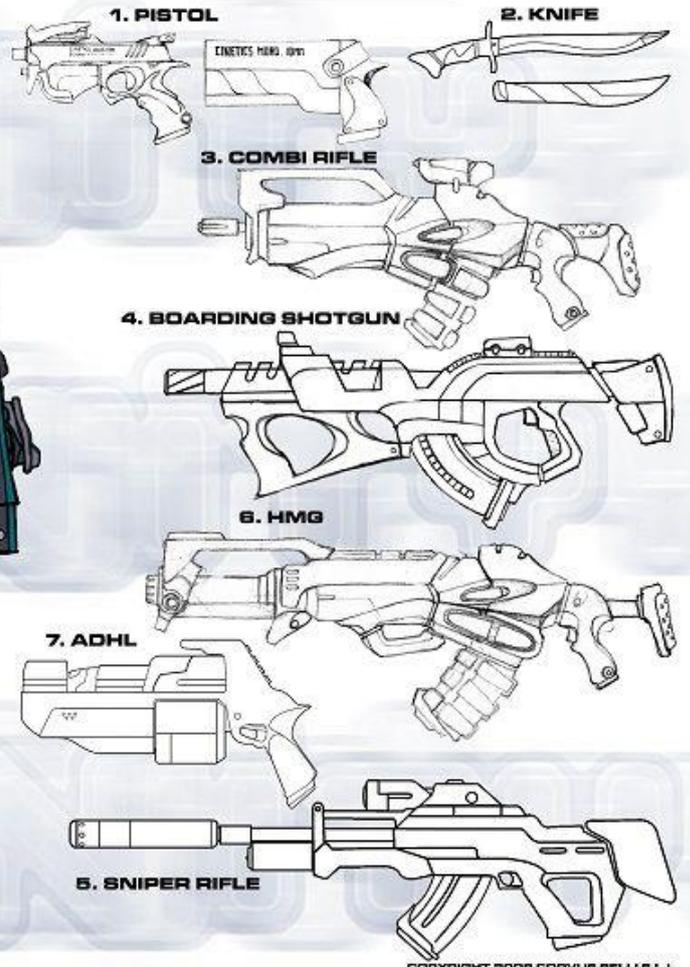
**AUTHORIZED BOUNTY HUNTER**



INFINITY CONCEPT.



**WEAPON OPTIONS**



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.

## PÈRE LUCIEN SFORZA

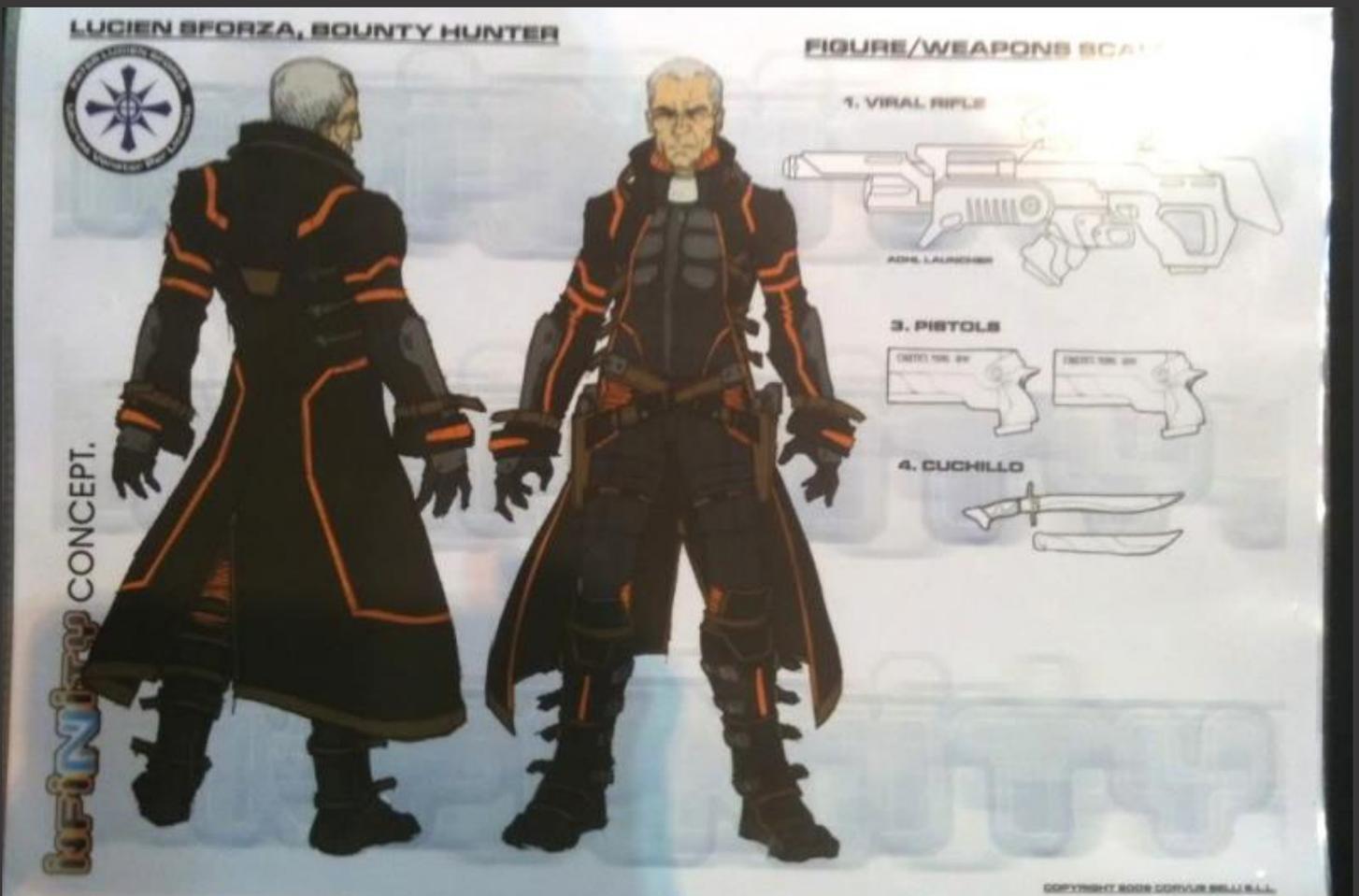


Le père Sforza est un chasseur de primes et un aventurier unique en son genre. Il a été pasteur et porte toujours un collier ecclésiastique. Son visage est long, sérieux et pâle, avec des yeux vitreux noirs et aiguisés, et des mains si belles qu'elles semblent appartenir à un ange. Son regard est impressionnant, et il dégage une aura de terreur et de respect. Il marche à grandes enjambées élégantes et a l'apparence d'un gentleman meurtrier. C'est un homme éduqué, habile et actif, mais marqué par le fer chaud de la disgrâce. S'il avait poursuivi sa carrière ecclésiastique, il aurait peut-être pu devenir un saint, même s'il est effrayant et lugubre. Ses vêtements et ses armes ont l'air propres mais sont usés par l'usage. Toutes ses armes sont personnalisées, comme celles d'un bandit armé.

Le père Sforza est un chasseur, un enquêteur et un bourreau - un personnage presque romantique, avec une légende derrière lui. Un vrai professionnel, efficace et impartial, qui reconnaît le danger des réactions viscérales indépendamment du plaisir qu'elles peuvent procurer. Il fait partie de ces personnes qui manqueront à peu près à tout le monde lorsqu'il mourra.



Tout au long de sa carrière, Sforza s'est forgé une réputation redoutable, récupérant une quantité extraordinaire de primes, chassant aussi bien les hommes que les IA. Rogue. La simple mention de son nom effraie les hors-la-loi et les fugitifs, mais il n'est pas vraiment cruel. Pour dire les choses simplement, il ne peut changer sa nature, comme un requin.



## SOPHOTEC



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



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

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

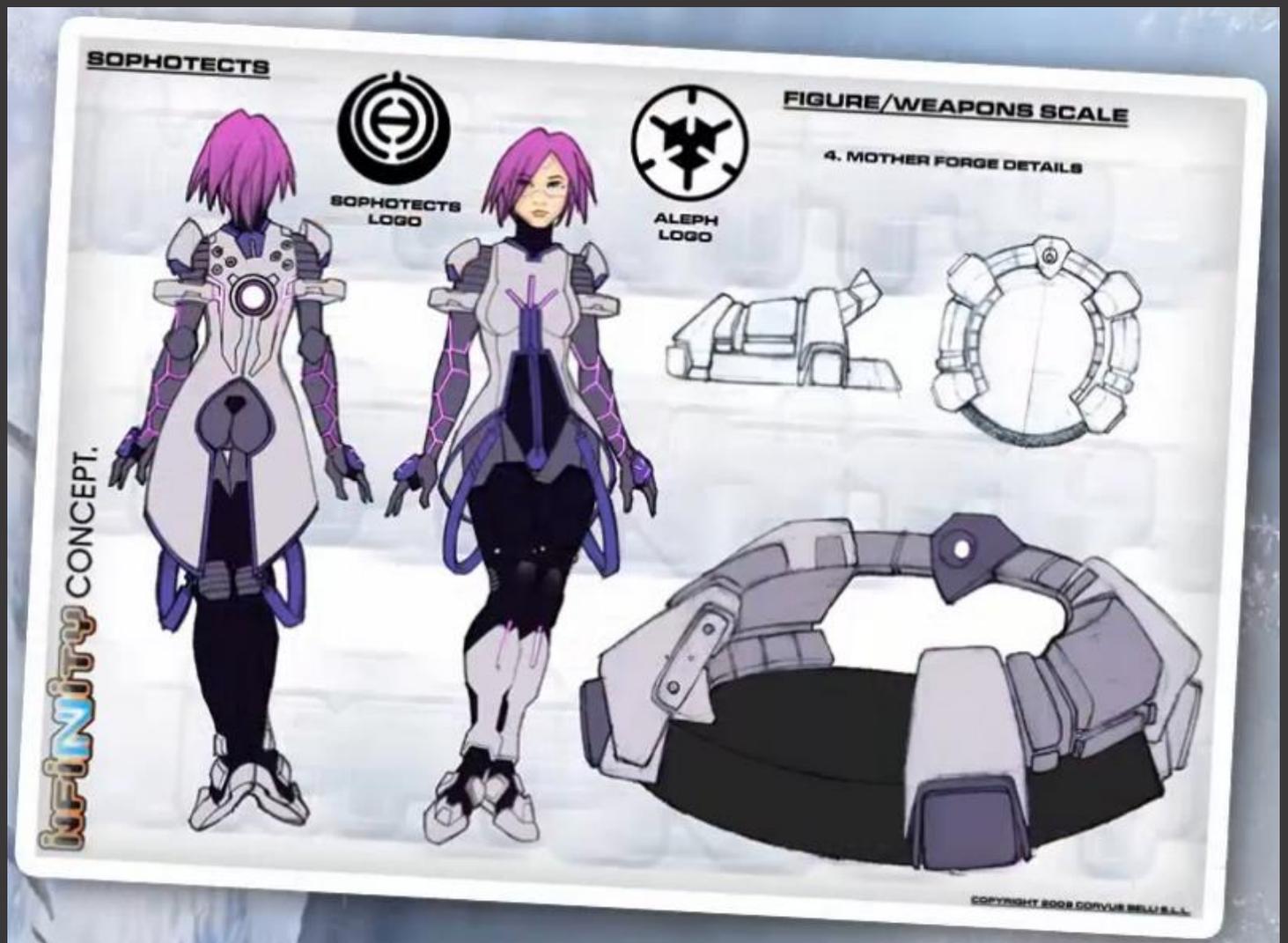
Les Sophotects sont des agents chargés du soutien technique et médicale immédiat. Ils sont conçus, formés et équipés pour maintenir le personnel et l'équipement d'ALEPH en état de marche pendant leurs opérations et les opérations combinées.

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

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

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

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

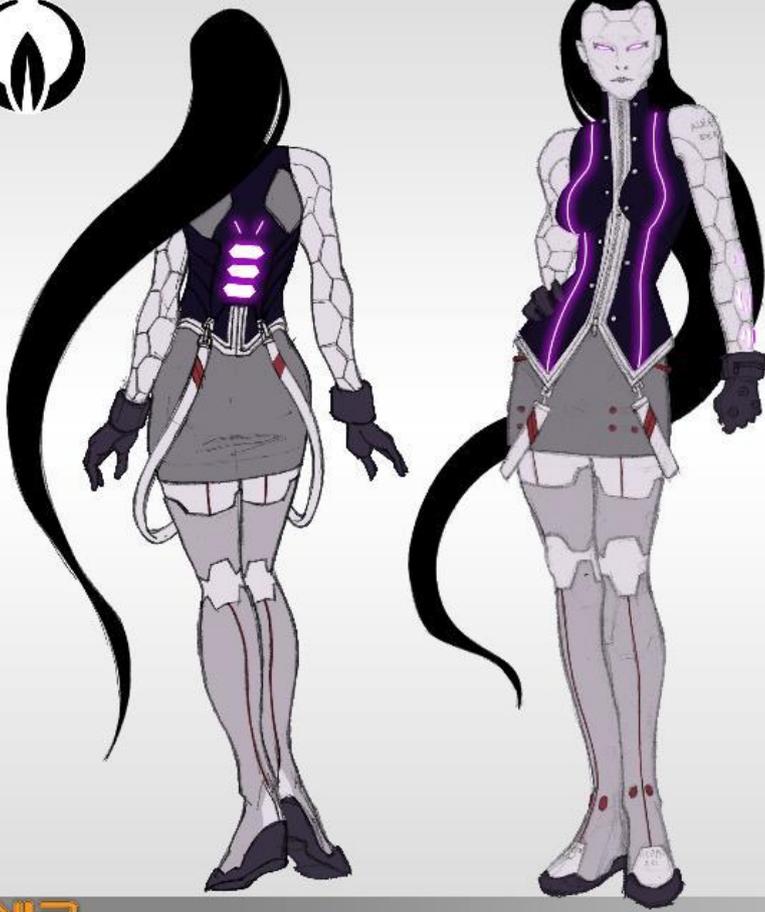


## DEVAS



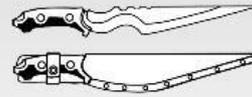
ALEPH dispose de corps biosynthétiques de niveau militaire, conçus spécifiquement pour accueillir des Aspects, ou des représentations partielles d'elle-même. Ces Lhosts sont désignés par le nom de code "Deva". Les Deva sont le noyau du système immunitaire de l'IA.

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

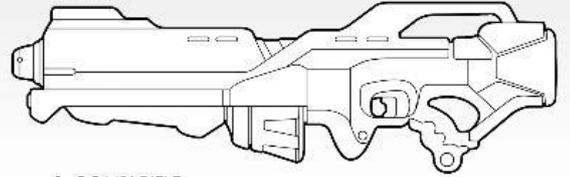


FIGURE/WEAPON SCALE

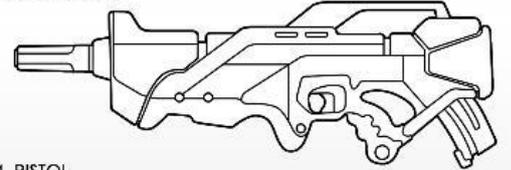
1. KNIFE



2. SPITFIRE



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



## GARUDA

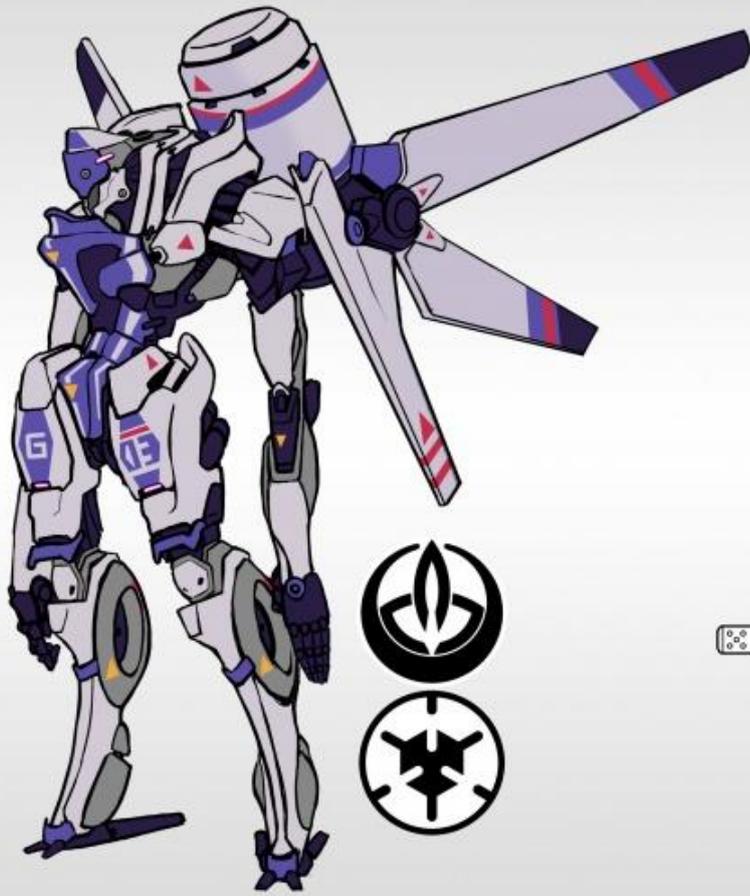


*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



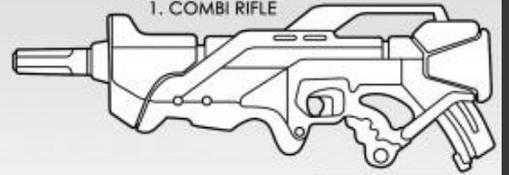
Garuda, créature fabuleuse montée par le dieu védique Vishnu, a donné son nom au Bots de Déploiement Tactique Immédiat de la Section des Situations Spéciales. Le Garuda est un modèle de drone léger utilisé pour la reconnaissance armée et l'assaut aérien.

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

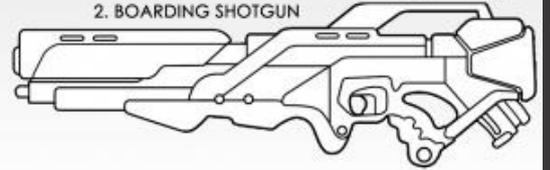


FIGURE/WEAPON SCALE

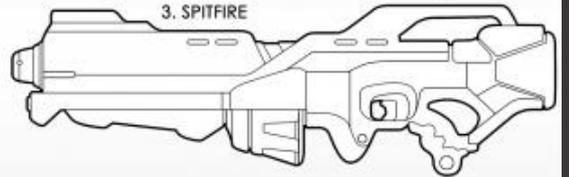
1. COMBI RIFLE



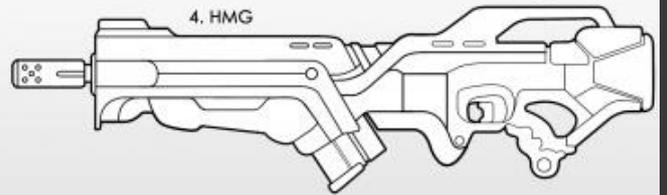
2. BOARDING SHOTGUN



3. SPITFIRE



4. HMG



## HSIEN WARRIORS



Les Hsien (ou Immortels) sont la garde personnelle de l'Empereur, et une prestigieuse unité d'élite formée d'officiers décorés du Service Impérial. Tous les membres de ce corps considèrent le fait de se voir confier la sécurité personnelle de leur Empereur comme le plus grand honneur qu'un membre de l'armée puisse recevoir, garantissant une loyauté et une détermination inébranlables au combat.

Les Hsien sont les plus dévoués parmi les élus, les meilleurs parmi les meilleurs, et ils consacrent leur vie à l'Empereur sans se soucier d'eux-mêmes ni de personne d'autre. Ils forment une bulle défensive/offensive autour de la personne de l'Empereur. En tant que membres d'une force de sécurité spéciale, leur travail consiste à fournir une escorte armée et à agir comme une force de protection blindée. Cette unité est également spécialisée dans les actions de combat intense et l'utilisation de la puissance de feu pour repousser les assauts, les opérations de combat rapproché et les contre-attaques.

Les Hsien sont les agents impériaux les plus haut placés, et sont affectés au Palais Impérial de TiAn Di Jing, mais ils voyagent avec l'Empereur et suivent ses souhaits où que ceux-ci les mènent. Lorsque l'Empereur veut un représentant dans un lieu ou une situation importante, il envoie ces agents comme personification de sa volonté. En tant que tels, ils sont aussi craints et respectés que l'Empereur lui-

même, et disposent des pleins pouvoirs et de l'autorisation de prendre des décisions, de les faire appliquer sans ménagement, puis de quitter les lieux en toute impunité.



**HSIEN WARRIORS**  
YU JING / IMPERIAL SERVICE

**CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN**

**FIGURE/WEAPON SCALE**

1. PISTOL

2. MULTI RIFLE

3. HMG

4. BOARDING SHOTGUN

5. CC WEAPON

## KANREN, GROUPE DE CONTRE-INSURRECTION



Yu Jing est actuellement en danger. Ce n'est pas une question économique, ni une question sociale, et ce n'est pas non plus une menace extraterrestre. Ce danger est dû à la jalousie de nos rivaux. La prospérité et la stabilité de notre société, ainsi que nos réalisations et nos avancées, font l'admiration et l'envie de toutes les autres puissances qui se sentent indéniablement menacées par la gloire de l'État-Empire.

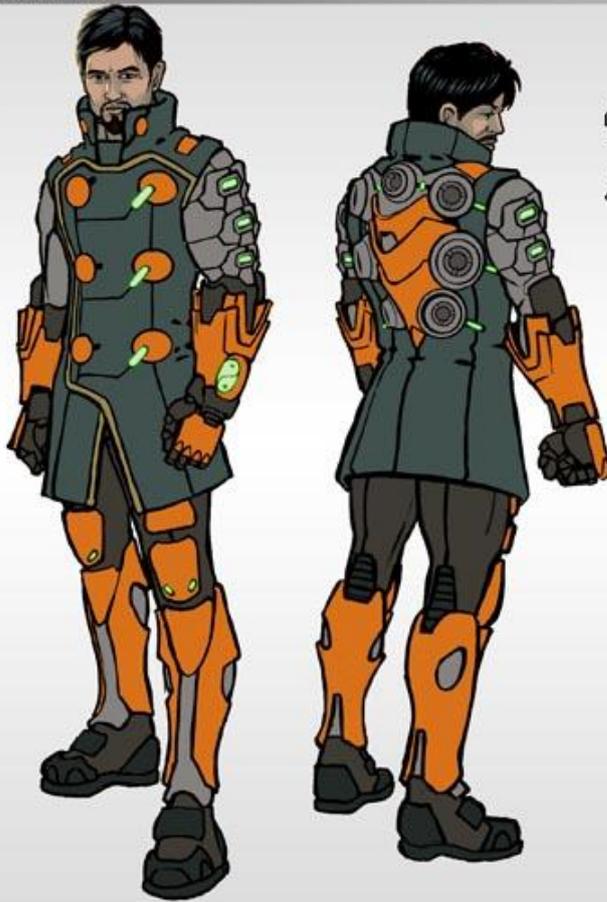
Yu Jing avance inlassablement vers son destin et nos rivaux feront tout pour le contrecarrer. C'est pourquoi Yanjing reste vigilant à l'extérieur. Cependant, c'est à l'intérieur, chez nous, que nos ennemis peuvent facilement se cacher, répandre leur venin dans les oreilles de nos citoyens, les corrompre avec leurs idées libérales qui sont l'antithèse du programme de bien-être du Parti. Pour surveiller et contrôler toute activité subversive, le Service Impérial a créé le groupe de contre-insurrection Kanren.

Cette unité est composée d'hommes et de femmes courageux qui traquent toutes sortes de groupes insurgés, subversifs ou radicaux qui pourraient vouloir s'implanter à Yu Jing. Leur modus operandi est basé sur l'infiltration dans leurs rangs pour recueillir des informations et apprendre tout ce qui est nécessaire sur lesdits mouvements. Avant de porter le coup qui fera éclater le groupe, les opérateurs Kanren identifient et localisent tous ses dirigeants et membres, ainsi que leurs sources de financement, leurs réseaux de soutien et leurs alliés. De cette manière, ils s'assurent que le mouvement insurgé est

complètement détruit sans aucune possibilité de se regrouper, garantissant ainsi la sécurité de l'État-Empire.



Cependant, le travail de ces hommes et de ces femmes n'est pas facile, car ils doivent agir sans aucun soutien pour protéger leur couverture et, à de nombreuses reprises, révéler prématurément leur identité d'agents des forces de l'ordre afin d'éviter une catastrophe. C'est le type d'opérations qu'ils doivent mener : un d'entre eux contre tous. Ces agents sont donc spécialisés dans les techniques de combat rapproché et de combat urbain. C'est la raison du nom de l'unité, Kanren (bord franc), car ils sont l'épée de la justice qui se tient seule dans la tanière du loup.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. KNIFE



3. COMBI RIFLE



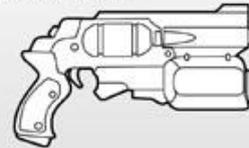
4. BOARDING SHOTGUN



5. MONOFILAMENT CCW

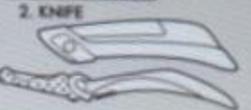
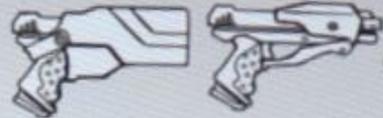


6. CHAIN COLT

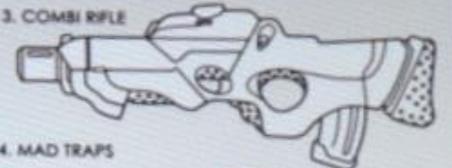


FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



3. COMBI RIFLE



4. MAD TRAPS



## SU-JIAN



*Le programme Sù-Jiàn, "l'épée rapide", est le système d'armes du futur. Il va au-delà des exosquelettes tactiques et autres concepts de la guerre moderne. C'est un pari sûr sur le progrès. Un saut dans le futur. Le premier pas vers une machine de guerre qui soit une véritable extension de la volonté de l'homme. La sublimation du guerrier virtuel [...]*

*[...] Le programme Sù-Jiàn est le joyau de la couronne de l'industrie militaire de Yu Jing. Une infanterie lourde à présence à distance et à morphologie variable. La clé de son succès est l'intégration de la technologie de la présence à distance, la supposée grande réalisation PanOcéanienne, dans la spécialité militaire de Yu Jing : sa célèbre armure d'infanterie lourde. Habituellement, les armures servocommandées sont lentes et lourdes, alors que ce qui était recherché était le contraire, la souplesse et la mobilité. À cette fin, au lieu de créer et de développer des améliorations matérielles, il a été décidé de supprimer l'opérateur humain.*

*Après les réalisations en termes de matériel du projet Karakuri, il fallait aller au-delà et créer une interface précise capable de refléter rapidement et exactement les mouvements et les intentions de son opérateur distant. Le pilote devait devenir sa propre armure. Pour cela, il était vital que l'interface à distance permette une connexion directe avec son opérateur. De nouvelles connexions neuronales ont dû être créées pour fonctionner dans l'espace réduit d'un exosquelette de taille humaine.*

Grâce à l'interface, le pilote ressent la sensation de l'exosquelette qui se prépare à l'action. L'énergie se concentre dans les accumulateurs des membres, tandis que l'ensemble du système se concentre sur la réponse à de nouveaux défis, acquérant une force et une agilité surhumaines. L'interface dispose également d'un assistant tactique embarqué, un ordinateur intégré dans les dispositifs de connexion et de contrôle de l'exosquelette. Cet assistant est constamment actif, il traite chaque situation et prédit les événements futurs ; il trace les trajectoires, anticipe les mouvements de l'ennemi, devine les intentions du pilote et les améliore. [1]

La morphologie variable du Sù-Jiàn lui permet d'exploiter à la fois l'incroyable vitesse et les capacités de mouvement de sa forme Haute Mobilité et les qualités plus létales et précises de sa forme Combat. Dans la conception du corps du Sù-Jiàn, les particularités du combat urbain ont été prises en compte. La géométrie et les perspectives des combats urbains sont très différentes de celles des champs ouverts, car elles sont beaucoup plus orientées verticalement. C'est pourquoi les concepteurs tenaient particulièrement à ce que le Sù-Jiàn ait une vitesse et une agilité incroyables, même sur des surfaces verticales. Le résultat de cet effort agressif de R&D est une unité capable d'aller là où un TAG ne peut pas aller, grâce à sa taille et son poids réduits et à son impact sur le terrain. C'est une unité très rapide, agile et mobile, dotée d'une puissance de feu considérable et d'un bon blindage. Tout cela s'ajoute aux tactiques agressives de ses opérateurs à distance, créant une troupe très efficace à tous points de vue. [2]

"Oui, l'efficacité c'est bien, mais la meilleure partie du pilotage d'un Sù-Jiàn est d'activer les boosters et de courir à toute vitesse à travers le champ de bataille, ou de défier la gravité et de grimper comme une araignée sur le côté d'un bâtiment pour tirer une paire de projectiles antichars sur l'ennemi de l'endroit où il s'y attend le moins !". [3]

"La morphologie variable signifie que vous pouvez choisir entre deux modes opérationnels : Combat ou Mobilité. En d'autres termes : Kick Ass ou Full Throttle." [4]



[1]- Fragment de "Ji Shu Jin Ri" (La technologie aujourd'hui) émission éducative du Ministère de l'Information, Etat-Empire de Yu Jing.

[2]- Fragment de "L'avenir de la guerre", émission n° 93. Programme de la chaîne de divertissement militaire Sabot ! Uniquement en maya.

[3]- Sergent Yin Wenbo, unité Sù-Jiàn. Interview pour la chaîne Dian Guang (La Foudre). Diffusion exclusive sur le réseau Maya des territoires Yu Jing.

[4]- Sous-officier instructeur Zheng Tao. Unité Sù Jiàn. Centre d'entraînement spécial de Cheng Tu, préfecture de Zhi Tu, Yutang, Yu Jing.

## WU MING, CORPS D'ASSAUT



*"Maintenant, nous savons tous que les conditions de recrutement du Corps d'Assaut sont une imposture. Lorsque vous remplissez votre mission, vous n'êtes pas gracié, simplement envoyé sur une autre mission... Si vous avez survécu, bien sûr."*

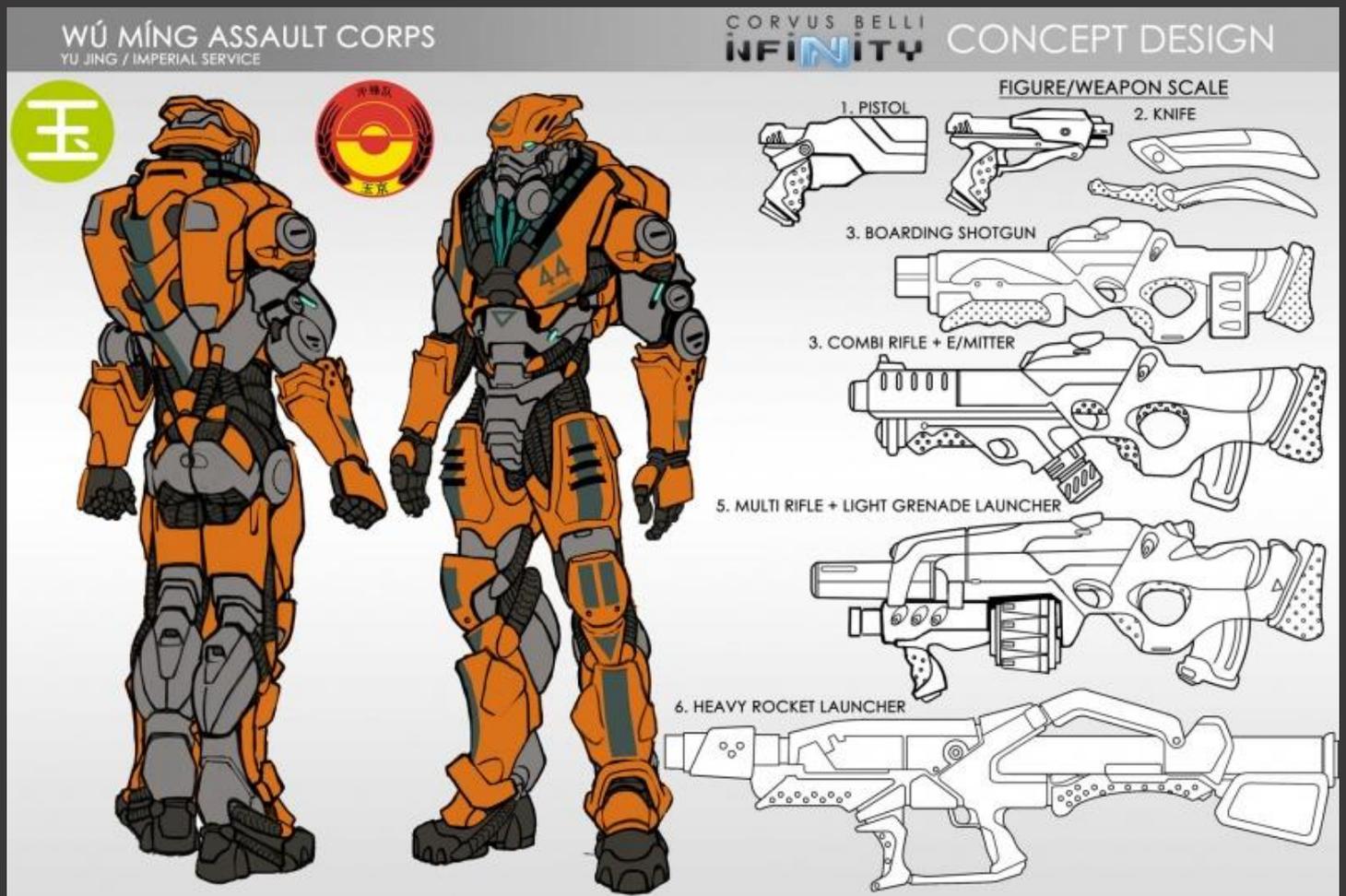
*Soldat 6847-H, Corps d'assaut de Wú Míng, répondant à son officier commandant. Front Sud, Norstralia, Paradiso. Première Offensive. Cet enregistrement a été utilisé comme preuve des mesures punitives administrées à cet agent bagnard.*

*Un nom est tout pour un citoyen du Yu Jing. Il ne représente pas seulement l'individu, mais aussi ses parents, sa famille et même son lieu de naissance. La pire malédiction qui puisse être prononcée par un citoyen de Yu Jing, et la plus insultante à recevoir, peut se traduire par "nique ton nom". Par conséquent, l'une des punitions les plus dégradantes infligées par les tribunaux civils et militaires de Yu Jing est le refus officiel d'un nom.*

**Extrait de Society and citizenship in the Yu Jing State-Empire par le Dr Emilia Soares. Publié dans "Magazine of Social and Economic Studies of the University of Firozabad". Disponible sur Maya.**



Le corps d'assaut Wú Míng est un régiment militaire pénal. Tous ses membres n'ont pas la permission de porter un nom, mais un numéro de série. Le régiment est formé des éléments les plus dangereux et les plus violents des forces régulières de Yu Jing, souvent appelés "porcs pour l'abattage". Tous les Wú Míng vivent en liberté surveillée et sont obligés de porter un implant de localisation sous-cutané sur le visage. Le circuit forme les caractères des Wú Míng, agissant comme une marque de honte clairement reconnaissable. La punition reçue - le refus d'un nom, le mépris social, l'enrôlement dans l'armée et l'envoi en première ligne - peut être commuée après une période de service déterminée, à condition qu'ils survivent. En tant qu'unité d'assaut d'infanterie lourde, ils sont spécialisés dans les environnements urbains, le combat rapproché, le déploiement offensif et les opérations de nettoyage. Le numéro d'identification sur leurs combinaisons de combat est toujours visible malgré leurs motifs de camouflage, ce qui rend leur statut assez évident. La plupart des Wú Míng ont beaucoup de ressentiment envers le système et perçoivent leur service dans le Corps d'assaut comme un acte d'humiliation. Cette haine et ce ressentiment s'infiltrent dans leur style de combat, tout comme le fait que le régiment est la seule chose qui se tient entre eux et une exécution sommaire.



## AGENTS IMPÉRIAUX ZHANYING

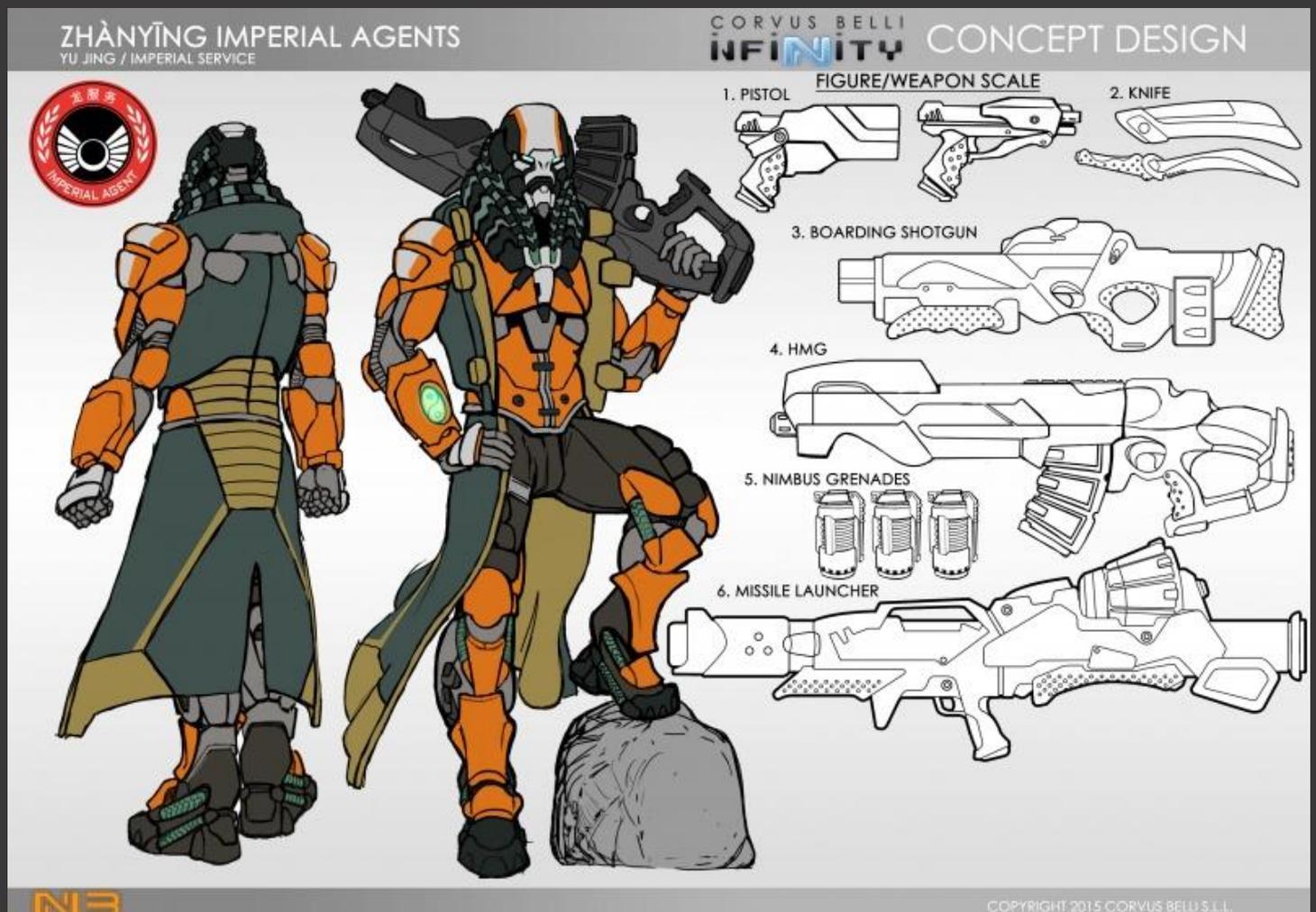


Les agents impériaux sont des représentants directs de l'Empereur, une caste d'élite au sein du Service Impérial. Dans cette caste, il existe des grades, structurés en fonction de leur proximité avec le Dragon. Les agents Zhànying, les aigles de combat, sont l'un des échelons les plus bas de cette échelle. Sans contacts ni influence, ces agents se sont frayés un chemin dans le Service Impérial par leurs propres moyens, mais ils n'ont que très peu de chances de percer le plafond de verre pour atteindre des rangs plus élevés. Ceci n'est cependant pas une mesure de leur efficacité. En tant que représentants de la loi et de l'Empereur, ils disposent de pouvoirs étendus et du meilleur équipement.

Ces agents impériaux disposent d'une grande marge de manœuvre, qu'ils utilisent dans l'exercice de leurs fonctions. Où qu'ils aillent, la loi est respectée. Méprisés par la presse libérale pour leurs méthodes violentes et expéditives, accusés d'être un instrument de répression, les Zhànying ne sont pas dupes. Dans leur métier, ils sont entourés de la lie de la société, ils savent que les criminels ont un pouvoir immense sur les citoyens respectueux de la loi. S'ils ne protègent pas les opprimés, qui le fera ?

Les agents de Zhànying se saliront les mains s'il le faut pour garder Yu Jing propre. C'est juste le fardeau qu'ils portent, et ils n'attendent aucune reconnaissance pour cela. En d'autres termes, pour faire leur travail, ils doivent s'aventurer dans des zones moralement grises, et pour continuer à le faire,

ils ne peuvent laisser aucune preuve compromettante derrière eux, donc ils doivent faire le ménage. Ils rationalisent cela comme la récompense d'un travail bien fait. Un scan rapide du Cube révélera que les agents de Zhànyīng sont des personnes impitoyables avec un sens de l'humour très noir mais, avec l'alcool, c'est tout ce qui les empêche de devenir fous.



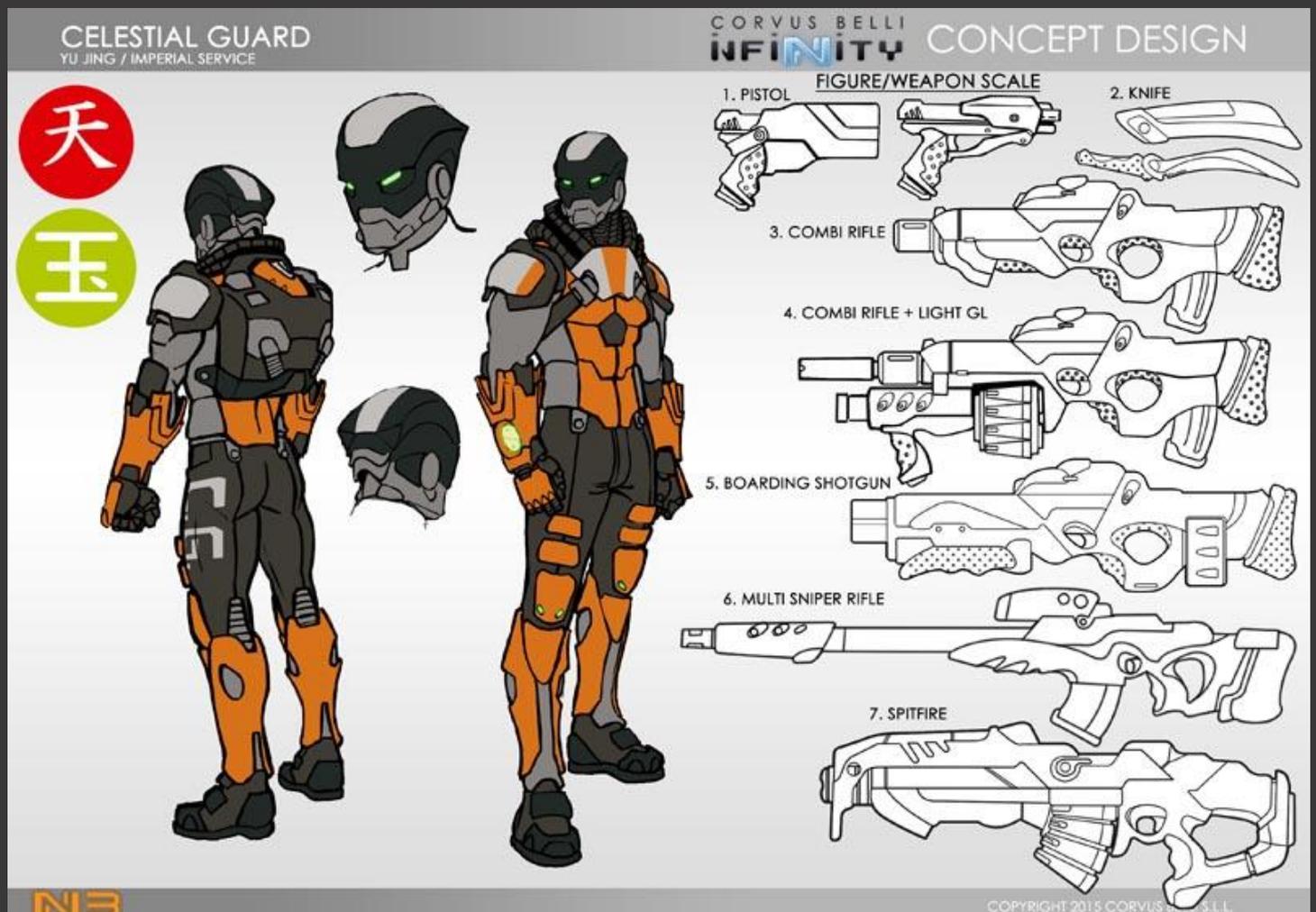
## GARDES CÉLESTES



La Garde Céleste est l'unité qui garde la capitale de l'empereur céleste, en particulier la Cité Interdite, le grand complexe palatial, qui comprend le Palais Impérial (de la taille d'une petite ville), des pavillons de loisirs, de grands jardins et les demeures des autres membres de la famille impériale, des nobles et des fonctionnaires du Ministère de la Justice de Yu Jing.

En raison de leur affectation militaire, les membres de la Garde Céleste sont des troupes d'intervention, spécialistes du combat urbain. La Cité Interdite étant un objectif militaire prioritaire, la Garde Céleste requiert un haut niveau de compétence. Pour pouvoir servir dans ce régiment, les candidats doivent être des vétérans ayant au moins trois ans de service dans une autre unité et avoir une recommandation de leur commandant. Tous ses membres sont des hommes et des femmes ayant prouvé leur loyauté envers le Dragon. La Garde Céleste est le centre du Service Impérial. Lorsqu'elle participe à une action militaire, elle reçoit des ordres directement de l'Empereur, bien que ceux-ci doivent être confirmés par le ministère de la Défense de l'État. En même temps, la Garde Céleste fait partie de l'unité tactique spéciale de la police judiciaire de Yu Jing. Outre leur fonction de sécurité, ils s'occupent du travail de la police dans le cadre d'opérations de contrôle de situation telles que la surveillance, le suivi et la réaction rapide. Ils sont réputés pour leurs méthodes violentes et expéditives et sont craints dans tout l'État impérial pour leur autorité quasi-illimitée en matière d'arrestations, leur réseau efficace d'informateurs et leurs interrogatoires cruels. Ils sont connus pour faire irruption au

milieu de la nuit dans les maisons des suspects et les emmener dans le cachot de leur quartier général, d'où ils ne reviennent jamais, disparaissant sans laisser de trace dans aucun dossier ou registre. Considérés comme des troupes sales et perfides, les Gardes Célestes affichent publiquement leur fierté de leur mauvaise réputation, estimant que cela leur facilite grandement la tâche.



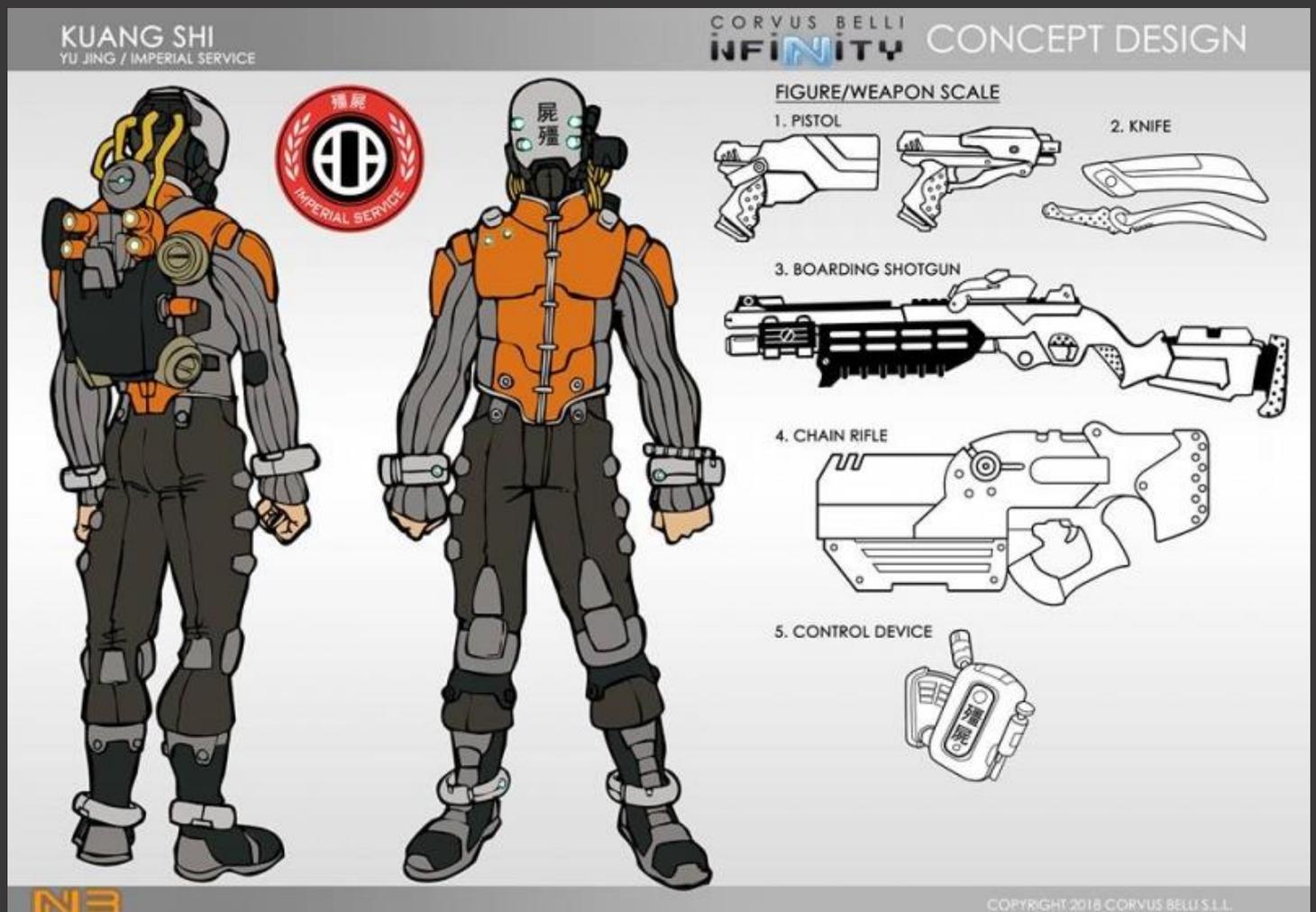
## KUANG SHI



Kuang Shi était le nom donné aux zombies sans âme dans le sud de la Chine. L'incarnation actuelle des Kuang Shi est assez similaire, des prisonniers politiques ou récidivistes qui disparaissent des geôles de la Garde Céleste pour subir un profond lavage de cerveau, en étant réduits à de simples coquilles humaines répétant la propagande du Ministère de l'Information.

Les Kuang Shi sont condamnés à une peine de mort différée qui est des plus utiles pour le système. Les spécialistes judiciaires en font des soldats résolus, capables de sacrifier leur vie pour celui qu'ils méprisaient le plus, l'Empereur. De cette façon, le Fils du Ciel leur donne la chance de devenir des sujets loyaux et de racheter leurs erreurs en donnant leur vie pour lui. Après le processus d'"enseignement politique" et d'entraînement, ils sont chargés d'explosifs incendiaires, dotés d'un Chain Rifle bon marché et se voient assigner une cible. Leurs explosifs sont équipés d'une commande de déclenchement à distance. Le garde céleste chargé de les surveiller porte un dispositif de contrôle lui permettant de les faire détoner quand il le souhaite. Si un soldat tombe, les explosifs se déclenchent automatiquement. Si les Kuang Shi perdent la raison ou se retirent, le dispositif de détonation est

également activé. Comme on peut le supposer, ils ne survivent généralement pas à leurs missions. Cependant, la mort d'un Kuang Shi est généralement une cause de joie parmi les autres troupes Yu Jing, car cela ne signifie pas seulement qu'il y a un traître de moins, mais aussi qu'en explosant, il a pu emporter un bon nombre d'ennemis avec lui.



## BAO TROOP



"Les troupes Bào... ressemblent à l'Inquisition mais avec des armes automatiques et une vision à rayons X". Extrait du chapitre "Menaces fondamentales" écrit par la technicienne analyste Katharina Baum. Le Manuel de l'agent de couverture de la Main Noire.

"Le léopard (Bào) est le symbole des troisième et quatrième rang des fonctionnaires impériaux. Dans le Service Impérial, les grades militaires ne sont accordés qu'aux fonctionnaires chargés de tâches spéciales ou de type "sensible"." "Structures du service impérial" par Julie Gerrold, Université de Mannheim, publication maya, Concilium Prima.

Les troupes Bào (léopard) sont une escouade d'élite qui se consacre à régler les problèmes que le Service Impérial a pu laisser sur la voie du progrès. Ce sont en fait les chasseurs de têtes de l'Empereur, des gens dangereux, qui vivent sur le fil du rasoir et se déplacent toujours entre des zones d'ombres morales. Les Troupes Bào sont une unité implacable et sans pitié, exclusivement dédiée à la chasse aux insurgés, aux traîtres et aux mécontents de l'Empereur et de l'État-Empire de Yu Jing. Pour clarifier : si l'on dit par euphémisme que les Gardes Célestes ont une "mauvaise réputation", à côté des Bào ils sont aussi angéliques que leur nom le suggère.

Les troupes de Bào sont composées d'hommes durs et absolument fanatiques, mais d'une manière tordue. Il s'agit d'une bande de voyous avec un badge qui méprisent les barrières entre le bien et le mal et qui ne sont fidèles qu'à leur propre code. Leurs principales motivations sont leur loyauté inconditionnelle envers l'Empereur et leur haine viscérale envers tout ennemi du Dragon. Ces deux directives régimentaires rendent les troupes Bào aussi téméraires et courageuses qu'insensibles à la vie humaine ; en elles résident à la fois le héros et le méchant, avec une histoire d'actions renommées sur les champs de bataille et d'atrocités redoutables dans les tâches de maintien de l'ordre et de sécurité intérieure.

Exécutions, pogroms, tortures et interrogatoires effroyables sont les marques de fabrique des troupes Bào. Les exactions commises par cette unité dans le cadre de ses activités répressives ont été si brutales et si notoires que même la machinerie omniprésente du contrôle médiatique de l'Etat-Empire n'a pu les couvrir. Aussi, pour éviter que les soi-disant "chiens enragés du Dragon" ne libèrent à nouveau le psychopathe qui sommeille en eux, l'Empereur lui-même leur a ordonné de toujours agir sous la supervision d'un agent impérial de rang Faisan. Cependant, pour ces professionnels sadiques et sauvages de la chasse à l'homme, dont le terrain d'action est la noirceur morale la plus absolue, aucun fouet ne peut les retenir dans leur croisade obsessionnelle contre les ennemis de l'Empereur.



## AGENT IMPÉRIAL, RANG FAISAN



Les agents impériaux de rang Faisan (Yě Jī) sont des fonctionnaires de troisième grade de l'aile judiciaire tactique. Ce sont des conseillers spéciaux : leur mission est de fournir des services de soutien et d'aide aux services de police locaux et étatiques qui luttent contre le crime violent et organisé, le trafic de drogue et les activités subversives. À cette fin, ils sont envoyés dans les endroits les plus reculés de l'État-Empire et de ses territoires alliés, où ils servent de points de contact pour toutes les agences gouvernementales, prêtant une assistance technique et tactique aux forces de l'ordre ou aux forces militaires selon les besoins.

Les agents faisans vivent et travaillent dans des environnements hostiles de faible intensité. Ils effectuent des tâches anti-insurrectionnelles, en apportant aide et conseils aux forces locales dans tous les aspects des opérations de combat, ainsi qu'en y participant activement. Ils planifient et dirigent des opérations de formation, d'action directe, de renseignement et de psychologie, ainsi que des missions de défense intérieure et des actions civilo-militaires conjointes. Ils conseillent les officiers pour tout ce qui concerne la préparation et l'exécution de la stratégie et des plans d'urgence. Les agents faisans sont également des agents spéciaux d'élite, avec une excellente formation au combat. Ils rejoignent généralement les unités d'assaut en tant qu'observateurs pour évaluer l'efficacité de nouvelles techniques et tactiques. Mais il est également fréquent qu'ils finissent par user de leur autorité pour assumer des rôles de commandement et de combat. Leur présence est électrisante pour les forces militaires et policières, qui savent que les faisans n'apparaissent que lorsque le sang peut être senti.

IMPERIAL AGENT, PHEASANT RANK  
YU JING / IMPERIAL SERVICE

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

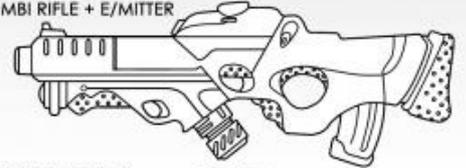
1. PISTOL



2. DA CC WEAPON



3. COMBI RIFLE + E/MITTER



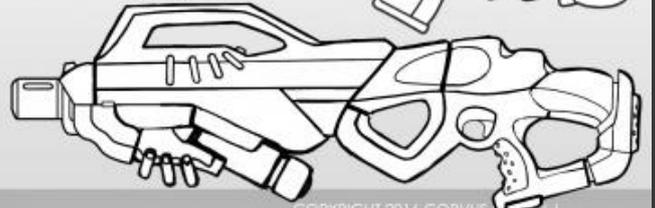
4. BOARDING SHOTGUN



5. MULTI SNIPER RIFLE



6. RED FURY



COPYRIGHT 2016 CORVUS BELL I, L.

N3

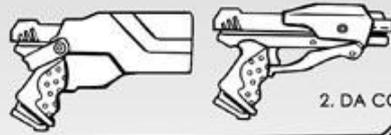
IMPERIAL AGENT, PHEASANT RANK  
YU JING / IMPERIAL SERVICE

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. DA CC WEAPON



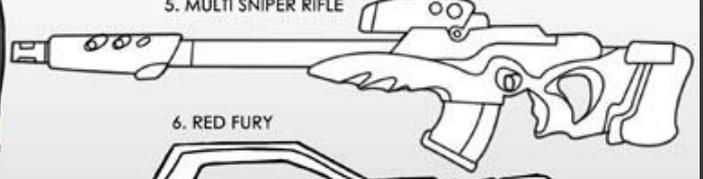
3. COMBI RIFLE + E/MITTER



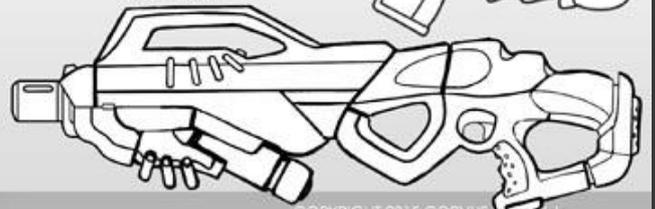
4. BOARDING SHOTGUN



5. MULTI SNIPER RIFLE



6. RED FURY



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELL I, L.

N3

## XI ZHUANG

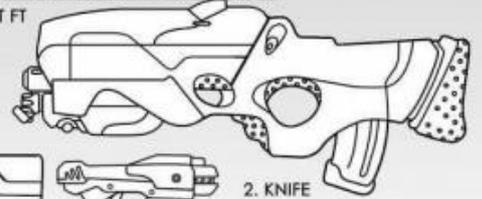


Le Gui Feng Xi Zhuang, est un garde céleste qui se consacre au devoir de sa vie : défendre la loi. Il se distingue par son acharnement, dans le plus pur style du Service Impérial.



FIGURE/WEAPON SCALE

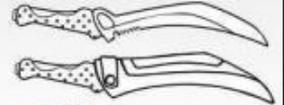
3. COMBI RIFLE + LIGHT FT



1. PISTOL



2. KNIFE



4. MAD TRAPS

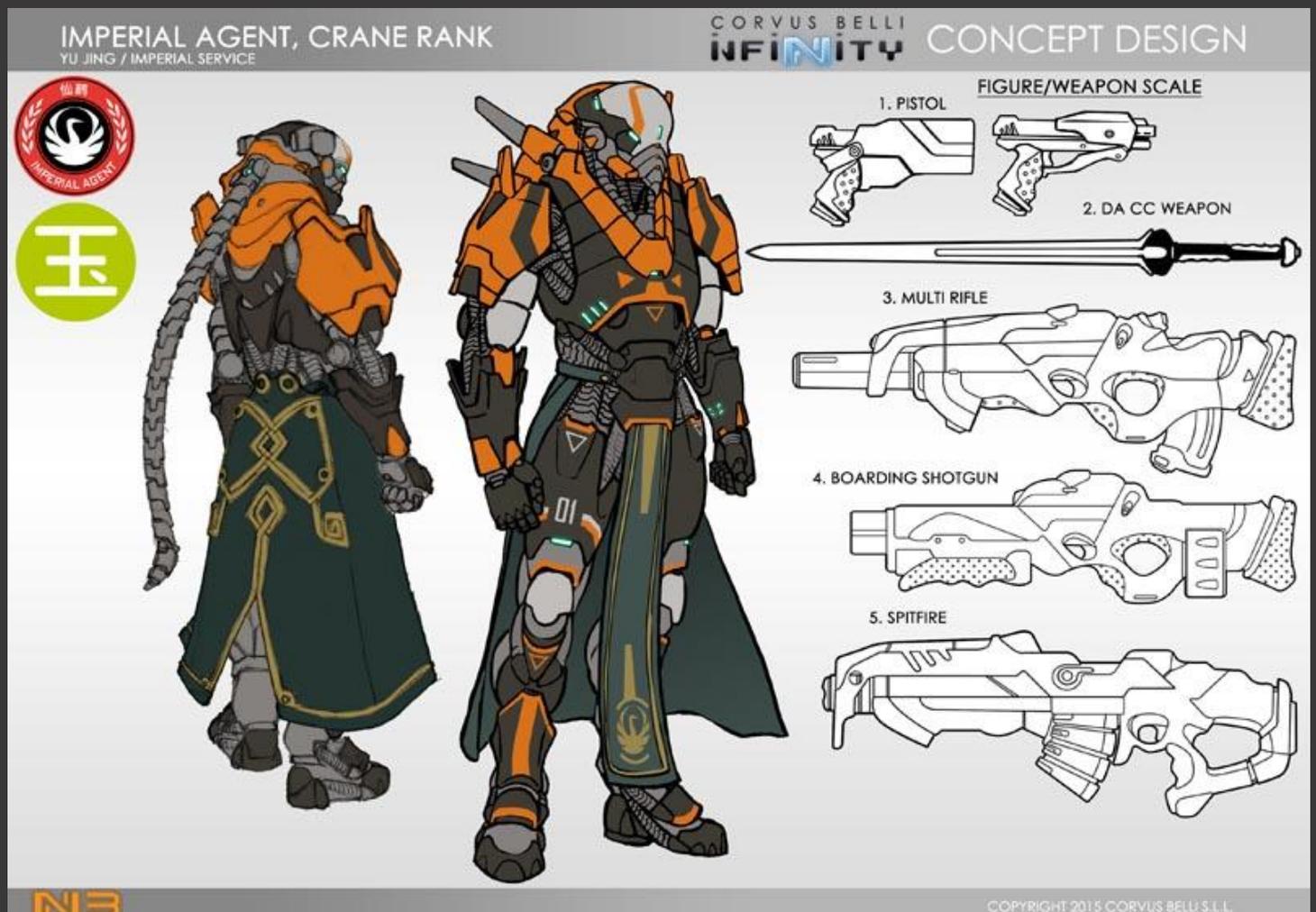


## AGENT IMPÉRIAL, RANG GRUE



Les agents impériaux de rang Grue sont des fonctionnaires de deuxième grade, l'un des plus hauts rangs de l'aile judiciaire tactique, juste en dessous des guerriers Hsien. Les agents grues peuvent être définis comme des diplômés de l'école de droit et de criminologie ayant reçu une formation de commando. Ce sont des agents spéciaux, toujours sur la route, voyageant constamment à travers l'Etat-Empire, agissant en tant que serviteurs directs et factotums de l'Empereur. Ils ont parcouru la Sphère Humaine de part en part. Ils ont presque tout vu, des choses que la plupart des gens ne pourraient même pas imaginer, car ils sont toujours en contact avec le côté le plus sombre et le plus sordide de la société. Mais les agents Grue ne laissent pas cela les affecter. Ils sont à la fois procureurs, policiers et inquisiteurs. Ils possèdent une licence de classe Dragon, directement autorisée par l'Empereur, leur donnant carte blanche pour agir en son nom. En tant que représentants de l'Empereur, ils peuvent prendre des décisions absolues en fonction des cas précédents. Ils peuvent remédier à une situation sans crainte car des lois, des règles et des précédents les soutiennent. Ils ont une longue expérience des solutions définitives appliquées à ceux qui sont considérés comme ayant été du mauvais côté. C'est pourquoi leurs relations avec les médias étrangers et indépendants sont...

compliquées. Ils ont été accusés à plusieurs reprises d'abus d'autorité et d'usage excessif de la force létale. Que cela soit vrai ou non, les agents Grue sont une section d'élite. Ils ont reçu un entraînement militaire intense pour mettre en valeur leurs compétences en matière de leadership, axé sur l'action directe et les opérations à court terme. Ils ont notamment pour mission de fournir une assistance spécialisée aux bureaux judiciaires et de résoudre les problèmes opérationnels et administratifs dans des circonstances exceptionnelles. En outre, ils coordonnent les actions extraordinaires telles que les procès à haut risque, le transport d'armes stratégiques et les déploiements de groupes d'opérations spéciales. Ils sont envoyés lorsqu'un procureur a besoin d'une assistance spéciale pour accomplir sa mission. Où qu'ils aillent, les agents Grues sont l'incarnation du Droit. Un droit qui n'a pas peur de se salir les mains et qui préfère les actions aux paroles.



## SUN TZE



Sun Tze est né en Chine, dans le royaume de Qi, pendant la période des royaumes guerriers (476-221 av. J.-C.). Soldat et homme politique, il a servi le royaume de Wu, qu'il a aidé à atteindre la prééminence durant cette période de l'histoire chinoise. Sun Tze est célèbre pour son traité influent sur la stratégie militaire "Sun Tzu. L'art de la guerre". Le projet " Conseiller " était la réponse de Yu Jing au projet " Pucelle d'Orléans ". Le haut commandement de Yu Jing a demandé à ALEPH de recréer un stratège militaire, un personnage moins connu qui fonctionnerait comme une puissance derrière le trône, créant des victoires sans recevoir trop de publicité. Le personnage de Sun Tze semblait le plus approprié, tant pour ses qualités que pour son affinité culturelle. La recréation de sa personnalité a été complétée par une formation militaire issue des écoles de stratégie de Yu Jing, le préparant à la guerre moderne. Sun Tze est un stratège né, doté d'une extraordinaire vision de l'avenir. Son intense talent militaire se reflète dans toutes ses décisions. Il possède un esprit informatique aiguisé avec lequel il peut imaginer et concevoir des centaines de plans et d'éventualités en un instant, ce qui fait de lui un élément vital dans toute opération. C'est un soldat expérimenté, doté d'une grande perspicacité et de toutes les qualités de chef que l'on peut exiger. Il possède un tempérament solide, avec le calme et l'arrogance sardonique propres à un officier chevronné, combinés à la tranquillité et à la sécurité de celui qui connaît de nombreux secrets, mais son attitude révèle toute la vigueur d'un général.

En tant que l'un des plus grands stratèges de la Sphère Humaine, Sun Tze sait qu'une qualité première d'un bon leader est de pouvoir gérer son positionnement tactique. L'officier responsable doit se trouver à une distance qui lui donne une vision claire de la bataille, complétant les informations qu'il obtient par les canaux tactiques et stratégiques. La distance optimale est celle qui permet d'avoir une telle vision mais qui ne fait pas courir de risques inutiles à l'officier. Elle doit cependant lui permettre de rester proche de ses hommes et de participer au combat, deux éléments essentiels pour maintenir le moral et la confiance de ses troupes. L'équipement "Marksman Leader" a été spécialement conçu pour tirer parti des excellentes qualités tactiques du Lhost avancé de Sun Tze. Cet équipement lui donne la possibilité de tirer sur ses ennemis à très longue distance. En tant que chef tireur d'élite, Sun Tze peut se tenir dans une position de commandement d'où il soutient ses troupes en dégagant un chemin sûr et libre de toute menace avec la sérénité et la précision méthodique caractéristiques de ce stratège légendaire.



Cette récréation, appelée Sun Tze, est un stratège né doté d'une extraordinaire clairvoyance. Son talent militaire aigu brille dans chacune de ses décisions. Grâce à son esprit vif et informatisé, il peut envisager et projeter des centaines de plans et d'éventualités en un instant, ce qui fait de lui un élément vital de toute opération à laquelle il participe. Chef militaire accompli et perspicace, il donne le ton et tout le monde s'aligne. Physiquement, Sun Tze est grand, et ses yeux froids sont enchâssés dans un visage de pierre, pâle et détaché comme la mort elle-même. Il a un tempérament solide : le calme et l'arrogance moqueuse d'un officier chevronné, combinés au sang-froid et à la confiance de celui qui connaît de nombreux secrets. Il parle toujours doucement, délibérément, avec de petits gestes expressifs. Il se conduit de manière hautaine, et la tunique qu'il porte par-dessus son armure lui donne les manières graves d'un prêtre, mais ses actions révèlent la vigueur d'un général. Il est souvent dur dans ses relations avec les autres, mais il aborde chaque sujet avec tant d'intelligence, d'assurance et de tact, qu'il semble naturel qu'il réussisse dans toutes ses entreprises.

Sun Tze a prouvé sa valeur pendant les Guerres Néo-Coloniales et les Conflits Commerciaux d'Ariadna. Il est responsable de l'action de Lièqǔ et de l'opération réussie de Dàjjě qui a arrêté et piégé l'avant-garde des forces Panocéaniennes sur Paradiso. Ces opérations militaires ont servi à cimenter son prestige au sein de l'armée de l'État-Empire.

Tant les soldats que les officiers considèrent Sun Tze comme un homme audacieux, capable de mettre en pratique ce que les autres n'osent même pas penser. Sa popularité pourrait être perçue comme une menace par les chefs, mais Sun Tze ne leur a jamais donné une raison de suspecter le non-conformisme ou la rébellion. Au contraire, il est considéré comme un exemple de loyauté envers l'Etat-Empire de Yu Jing.

SUN TZE

Infinity CONCEPT.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOARDING SHOTGUN



2. PISTOL



3. CC WEAPON



YU JING ARMY LOGO



IMPERIAL LOGO



SUN TZE LOGO

COPYRIGHT CORVUS BELLI S.L.L. 2013

## CSU, CORPORATE SECURITY UNIT



*"J'étais alors assis dans ce bar d'hôtel depuis moins de cinq minutes quand je vois cette vision céleste marcher vers moi. Des cheveux parfaits. Un costume trois-pièces sur mesure glissant sur un corps de 12 sur 10. Un sourire désarmant. Quand elle me demande mon nom, je pense : "C'est ton coup de chance, mon garçon". Puis elle sort un énorme pistolet de nulle part et me colle son badge d'agent de sécurité dans la gueule. Il s'avère que j'avais raison - c'était mon coup de chance, mais un coup de malchance. J'emmerde ma vie !"*

**Janek "Hammerhands" Dmitrovsky. Détenu NP-00026593. Accusé d'homicide, coups et blessures, agression et vol avec violence. Bloc D. Établissement pénitentiaire de haute sécurité The Tower. Livingstone. Néoterra.**

*Pensez-vous être en sécurité ? Croyez-vous que la police vous protège ? Vous avez peut-être tort. La police enquête sur les crimes et les suspects, mais elle ne peut pas les prévenir. Cela signifie qu'elle est impuissante à vous protéger, vous, votre famille et votre entreprise, jusqu'à ce qu'un événement terrible se produise. Elle fera de son mieux pour appréhender les responsables, mais à quoi bon si vous avez déjà tout perdu ? Cela ne doit pas forcément se passer comme ça. Vous n'avez pas à avoir peur. Les services limités et insuffisants des forces de sécurité publique sont suffisants pour le reste. Mais vous êtes spécial ; votre famille est spéciale ; votre entreprise est spéciale.*

*Vous avez besoin d'une protection spéciale.*



*Chez SecLock Contingencies, nous le comprenons. Nous sommes des experts de la protection essentielle. Nous proposons des services de sécurité complets pour répondre à tous vos besoins : protection personnelle, sécurité à domicile, sécurité d'entreprise pour votre société, quelle que soit sa taille, et quels que soient vos besoins spécifiques, du contre-espionnage industriel aux actions anti-insurrectionnelles et antisyndicales dans les zones industrielles frontalières. Nous mettons à votre disposition plus de 1400 employés à plein temps et des succursales dans toutes les grandes capitales de la Sphère. Notre personnel comprend quatre anciens chefs de services de renseignement gouvernementaux et des agents possédant une expérience inégalée dans les services officiels de sécurité et de renseignement. Les agents de nos unités de sécurité d'entreprise se distinguent par leur formation impeccable et leur palmarès. L'utilisation d'équipements ultramodernes étant notre marque de fabrique, chacun de nos agents de sécurité s'est vu implanter un wetware d'aide tactique. SecLock Contingencies n'offre rien d'autre qu'un service de la plus haute qualité. Profitez de votre vie, de votre famille et de votre entreprise, et laissez-nous nous occuper du reste. SecLock Contingencies vous protégera, vous et tout ce qui vous tient à cœur. Votre tranquillité d'esprit est notre priorité !*

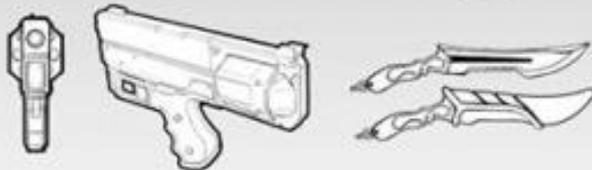
*Les opérateurs de l'unité de sécurité d'entreprise sont des actifs responsables des tâches de surveillance et de sécurité d'entreprise. Employés par toutes sortes d'entreprises commerciales, industrielles et privées, ils forment des équipes d'escorte et de protection des VIP et défendent les installations vitales avec un professionnalisme sans faille.*



FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL

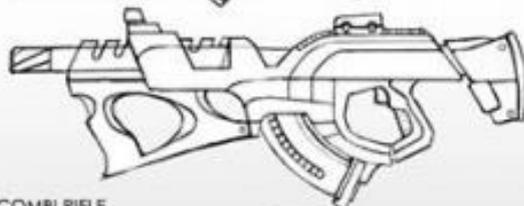
2. KNIFE



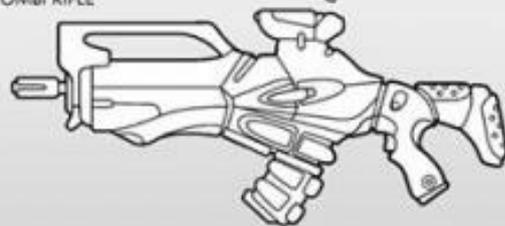
3. BREAKER RIFLE



4. BOARDING SHOTGUN



5. COMBI RIFLE



FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL

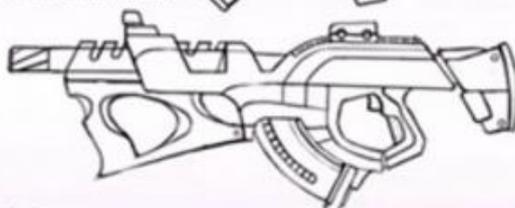
2. KNIFE



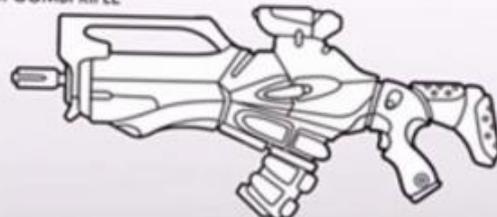
3. BREAKER RIFLE



4. BOARDING SHOTGUN



5. COMBI RIFLE

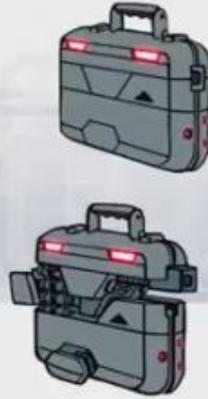


**CSU, CORPORATE SECURITY UNIT**

**OPERATION: ICESTORM**

**PRE-ORDER**

**EXCLUSIVE FIGURE**



**Infinity** CONCEPT.

COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

## MAJOR LUNAH



Le Major Lunah est une créature du désert, un environnement imprégné de périls et de mystères. L'un de ces mystères entoure le passé de cet ancien officier de l'Épée d'Allah qui a abandonné une brillante carrière militaire pour se tailler une place dans le circuit international d'Aristeia ! mais avec un motif secret. Nous savons maintenant qu'elle était déterminée à dénoncer une atrocité qu'elle a été forcée de commettre en tant qu'agent Husam, car aucun serment, aucun drapeau ne pourrait jamais effacer le sang sur ses mains ou étouffer les cris dans sa tête. Lunah croyait en la loi implacable et absolue du désert, qui juge tout le monde et en exonère peu. Elle ne pouvait pas supporter l'idée que l'acte épouvantable qui ternissait son âme reste impuni ; même la honte et le déshonneur de rendre l'affaire publique étaient négligeables comparés au déshonneur de supprimer la vérité. C'est ainsi qu'elle a capitalisé sur les compétences acquises en tant que tireur d'élite pour le service des opérations spéciales de l'Épée d'Allah pour gravir les échelons d'Aristeia ! et utiliser son argent et sa notoriété croissante pour obtenir les preuves dont elle avait besoin.

Dans l'arène, le Major a endossé le rôle de la mort incarnée, dévastatrice et inopinée, tel un cobra sauvage libéré dans l'HexaDome. Des légions de fans scandaient son nom et les adolescents de la Sphère imitaient sa mine sombre. Néanmoins, dès qu'elle a été convaincue d'avoir rassemblé les preuves nécessaires, Lunah a choqué la scène Aristeia ! et la Sphère en général en dénonçant publiquement ses anciens supérieurs. Le scandale qui s'ensuivit secoua Haqqislam jusqu'au plus

profond de lui-même et transcenda à la fois le sport et la politique. Le statut de célébrité de Lunah a été soutenu par une foule de Mayas qui se sont fait l'écho de ses déclarations et l'ont protégée des représailles.

En fin de compte, Lunah a révélé l'atrocité, mais elle a elle-même été reconnue coupable de trahison par les tribunaux militaires de l'Haqqislam, et sa carrière sportive a été entachée par la controverse. Peu après qu'elle ait décidé de raccrocher son fusil, l'Empereur de Yu Jing a fait l'éloge de son sens inébranlable de la justice et lui a offert un poste au sein du Service Impérial où elle pourrait mettre à profit ses vastes compétences pour attraper les criminels et protéger les bons citoyens de l'État-Empire et de la Sphère. Lunah ne se fait pas d'illusions ; elle sait que l'offre était à la fois un coup de communication de Yu Jing et un crachat dans l'œil du gouvernement de l'Haqqislam. De plus, elle est convaincue que ses nouveaux patrons ne sont pas meilleurs que les anciens, mais au moins maintenant elle peut choisir ses propres missions - et même une vieille star d'Aristeia! acariâtre a besoin d'une maison. De temps en temps, on la reconnaît dans la rue, mais elle fait de son mieux pour ignorer ses fans. Les projecteurs ne lui manquent pas ; Lunah préfère vivre comme la créature du désert qu'elle est : sans bruit, sans trace, sans pitié.



# YUDBOT



Yud est la dixième lettre de l'Alphabet et signifie "Main", un nom plus qu'approprié pour les télécommandes utilisées par les Sophotectes de la Section des Situations Spéciales. Le Yudbot est la deuxième génération du modèle Palbot conçu par Omnia Research pour le complexe militaire PanOcéanien. Ce modèle comporte des améliorations logicielles optimisant la sécurité et le cryptage des communications, ainsi que des modifications de ses systèmes de traction et d'articulation. L'utilisation de néo-matériaux avancés dans son squelette artificiel allège son poids et améliore sa résistance à l'usure après des heures d'utilisation continue. Néanmoins, ces améliorations entraînent un coût de production très élevé qui semble excessif pour les budgets PanOcéaniens. C'est pourquoi la licence a été confiée à la Section des situations spéciales, une organisation dont la taille réduite permet des coûts plus élevés dans l'intérêt d'une qualité supérieure. Après des essais réussis, le Yudbot est devenu le drone des Sophotectes d'ALEPH en situation de combat.

