



SOMMAIRE

COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE TUNGUSKA	3
LA FORCE MILITAIRE NOMADE.....	4
TUNGUSKA (L'ARGENT)	5
SECURITATE	6
HOLLOW MEN, ÉQUIPE D'ASSAUT TACTIQUE	8
KRIZA BORACS - UNITÉS SPÉCIALES DE CRISE.....	10
HECKLERS DE TUNGUSKA.....	12
LA DUALITÉ D'UN MYRMIDON RENÉGAT	14
WARCOR, CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY	18
CHEERKILLERS DE TUNGUSKA	21
GRENZER.....	25
SPEKTR	27
DAKTARI	30
INTERVENTORS DE TUNGUSKA	32
ZOND	35
VOSTOK SPUTNIK	37
CLOCKMAKERS.....	39
TSYKLON & LUNOKHOD SPUTNIK	40
ZONDBOT.....	42
WOLFGANG AMADEUS WOLFF	44
ANALYSTE DE LA MAIN NOIRE	47
RAOUL SPECTOR.	49
AUTHORIZED BOUNTY HUNTER	51
JELENA KOVAC	59
PUPPETACTICA COMPANY	62
MARY PROBLEMS	64
ZONDNAUTICA	65
TAG SZALAMANDRA SQUADRON.....	68
METEOR ZOND.....	70
MIRANDA ASHCROFT	71

Tunguska Jurisdictional Command (Nomads Sectorial Starter Pack)

CORVUS BELL
INFINITY



COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE TUNGUSKA



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Dans cet article, vous découvrirez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'histoire et les profils de la force de protection militaire de ce vaisseau-mère.

Vous êtes prêts ? Protégez cette boîte en croisière, gardienne de données, d'argent et de secrets, qui voyage dans l'espace ! Plongez-vous dans votre wargame préféré !



Les Nomades sont ceux qui, pour diverses raisons, ont fui la société planétaire, tant philosophiquement que physiquement, en prenant résidence dans l'un des énormes vaisseaux spatiaux qui parcourent la Sphère. Chaque citoyen Nomade a ses propres motivations pour choisir une forme d'exil dans un vaisseau mère Nomade spécifique. Profit, idéalisme, cynisme... En fait, la plupart des Nomades n'ont pas besoin d'une raison spécifique ; ils sont juste un peu baroques. En tant que groupe, les Nomades ont une attitude rebelle et antagoniste envers les puissances en place, les gouvernements et les lobbies de la Sphère. Mais plus que tout, ils rejettent l'influence de l'IA ALEPH, qu'ils considèrent comme l'expression ultime de la soumission à l'Establishment. En tant que tel, leur mode de vie est

véritablement alternatif. Pour le reste de la Sphère Humaine, les Nomades sont une bande de parias, de gens excentriques et d'anarchistes.

Leur image d'outsiders est renforcée par l'implacable campagne de propagande des médias de masse, payés et encouragés par leurs puissants adversaires pour discréditer leur discours politique. Les gigantesques vaisseaux Nomades parcourent sans fin les routes commerciales, s'attachant aux Circulaires afin d'effectuer des sauts intersystèmes. Confinés dans leurs vaisseaux-mères, les Nomades visitent tous les systèmes stellaires de la Sphère Humaine, offrant leurs services à toutes les parties intéressées, mais limitant l'étendue de leurs interactions non commerciales.

Les Nomades constituent une alternative abordable aux entreprises conventionnelles dans de nombreux domaines, et sont particulièrement réputés pour leur confidentialité distinctive. En outre, certains de leurs services les plus recherchés n'ont que peu de concurrence réputée : trafic sécurisé de devises et de données, main-d'œuvre spécialisée ayant l'expérience des travaux en Zéro-G et EVA (Activité Extra-Véhiculaire), ou un certain nombre d'activités et de produits qui seraient illégaux sur la plupart des planètes. Le cœur de la Nation Nomade est formé par trois énormes vaisseaux mères : Tunguska, Corregidor, et Bakunin.

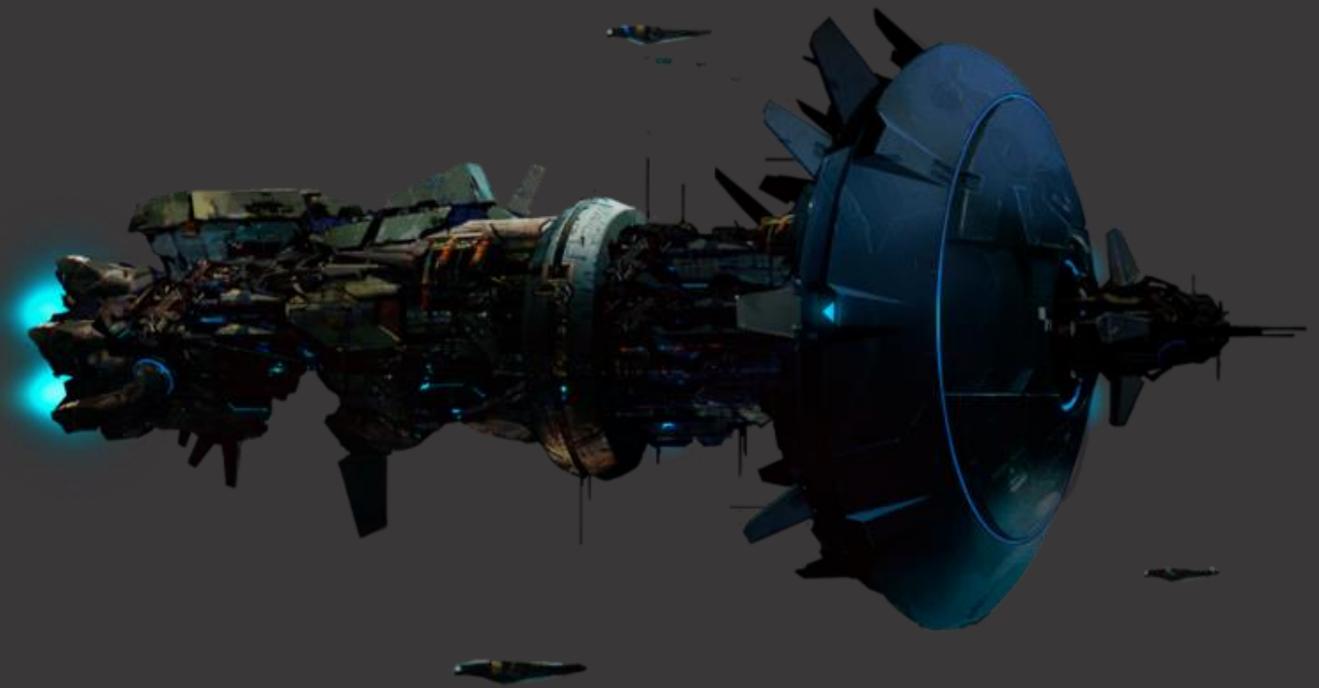
Chacun d'entre eux possède son propre style et sa propre culture, et chacun s'efforce de remplir un rôle différent en utilisant ses propres spécialités et bizarreries. En plus de ces trois mastodontes, de nombreux vaisseaux plus petits se considèrent comme faisant partie de la Nation Nomade et voyagent depuis les vaisseaux-mères vers tous les points de la Sphère pour vendre les marchandises et les services pour lesquels les Nomades sont connus, depuis le transport de marchandises jusqu'aux travaux louches pour des parties mystérieuses. Les Nomades construisent des structures spatiales transitoires, appelées orbitales de travail, pour des missions spécifiques, mais certaines d'entre elles dépassent leur objectif initial et sont transformées en orbitales permanentes. Certaines d'entre elles sont suffisamment grandes pour pouvoir accueillir un nombre important de personnes, même si elles sont principalement composées d'une population flottante - sans jeu de mots - de Nomades de passage.

LA FORCE MILITAIRE NOMADE



Comparée aux autres grandes puissances, la nation nomade a une population beaucoup plus faible qui ne lui permet pas d'avoir une armée importante. Cependant, leur statut de vagabonds errants des profondeurs de l'espace les oblige à maintenir une force militaire vigilante capable de défendre leurs vaisseaux et leurs intérêts. Il s'agit par ailleurs d'un effort conjoint : Tunguska apporte le financement, Bakunin la technologie de pointe, et Corregidor des professionnels chevronnés. La force militaire nomade est une force compacte avec un niveau de préparation extrême et un excellent équipement, notamment en ce qui concerne ses unités d'opérations spéciales, vilipendées et admirées par les armées de toutes les autres nations de la Sphère.

TUNGUSKA (L'ARGENT)



Tunguska est un paradis fiscal qui a été fondé par des groupes mafieux, des entités bancaires et des hackers, où l'argent est la loi et l'avidité une vertu. Gérée comme une société, dirigée comme une banque et administrée par un repaire de pirates informatiques, Tunguska est un lieu où le crime a gagné et pris le pouvoir. Dans cette société implacable, formée uniquement de prédateurs, il faut une force de sécurité encore plus implacable pour y maintenir la paix afin que les affaires fonctionnent et que l'argent continue de circuler. Ce vaisseau mère est le véritable moteur de la Nation Nomade et son leader incontesté, un vaisseau qui fonde son existence sur la vie privée et les secrets, indispensables pour maintenir à la fois les finances et la liberté dans la Sphère Humaine. L'image de Tunguska est celle d'individus sinistres avec des nuances et des sourires froids, des professionnels qui connaissent le prix de tout et sont prêts à le faire payer à n'importe qui - mais jamais de manière personnelle, car dans ce vaisseau, tout est strictement professionnel.

SECURITATE



La Securitate est la principale unité de sécurité et d'intervention de la Dragnet, la force de police militarisée de Tunguska. Leur mission consiste à effectuer toutes sortes d'opérations typiques d'un corps armé liées aux tâches de sécurité et de renseignement. Ces opérations peuvent être à la fois conventionnelles et spéciales. La Securitate est donc essentiellement définie comme une force de contrôle au combat et de réponse tactique directe. En outre, cette unité assume des tâches "spéciales" de police et de justice dans Tunguska, en apparence sereine mais toujours convulsive.

La Securitate fonctionne comme une épée de Damoclès au-dessus des mafias qui se partagent le pouvoir sur ce vaisseau-mère, car elle est l'unité désignée en charge de surveiller et de juger lorsqu'une famille, un clan ou une faction de Tunguska enfreint les règles internes du jeu. En effet, les mafias de Tunguska ont suffisamment de ressources pour engager les meilleurs professionnels disponibles pour leurs opérations, et elles sont toujours prêtes à renoncer aux règles si elles peuvent en tirer profit.

Avec un tel équilibre des pouvoirs, ce vaisseau peut facilement se transformer en bombe sur le point d'exploser, il doit donc être contrôlé d'une main de fer, et cette unité le fait comme aucune autre. Cela signifie que les membres de la Securitate ne connaissent pas de repos : une force dont le courage est constamment mis à l'épreuve et dont le fondement opérationnel est d'être toujours mieux préparés que leurs adversaires. Par conséquent, la force de sécurité de Tunguska est non seulement meilleure que celles au service des mafias et des banquiers qui dirigent le vaisseau-mère, mais aussi supérieure à toute autre unité similaire dans ce secteur de l'espace.

SECURITATE

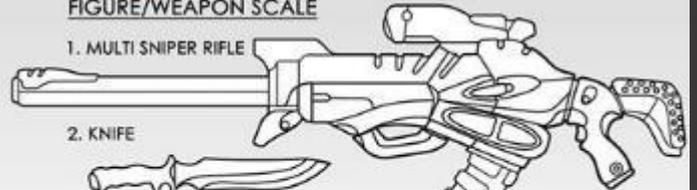
NOMADS / TUNGUSKA JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLII
INFINITY

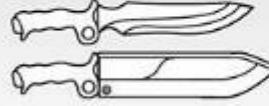
CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

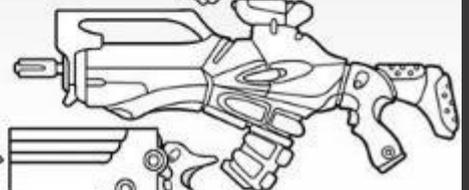
1. MULTI SNIPER RIFLE



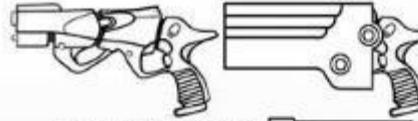
2. KNIFE



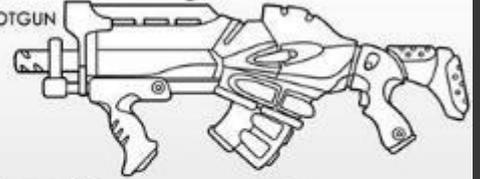
3. COMBI RIFLE



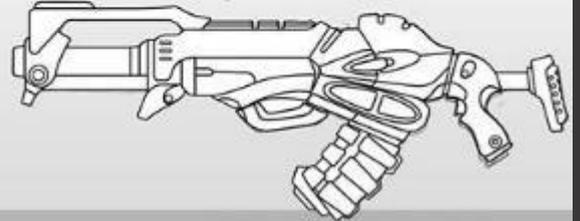
4. PISTOL



5. BOARDING SHOTGUN



6. HMG



IN3

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLII S.L.L.

HOLLOW MEN, ÉQUIPE D'ASSAUT TACTIQUE



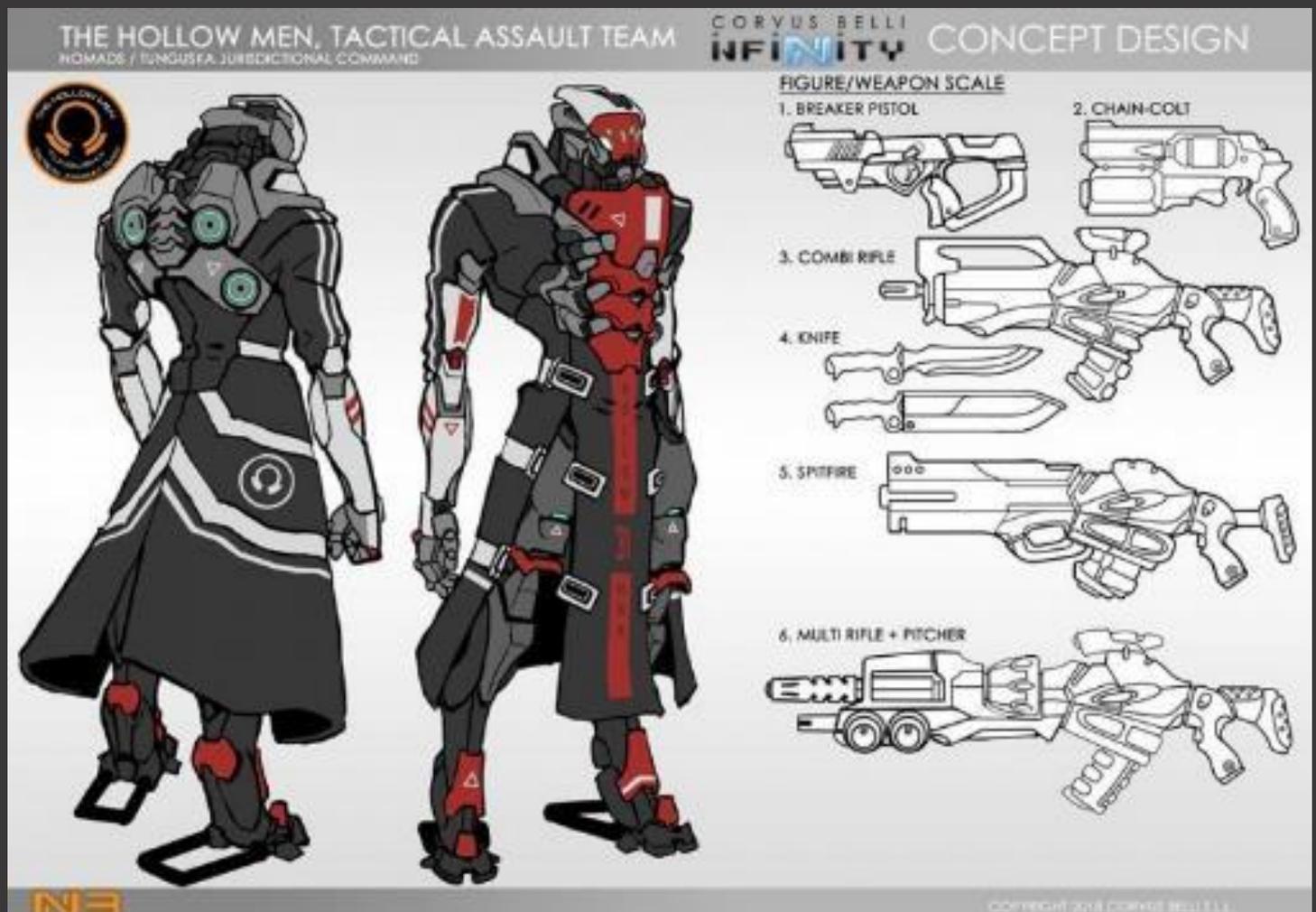
Les Hollow Men : ce sont des coquilles vides habitées par la progéniture bâtarde issue d'une science sans limites, financée par l'argent sale de Tunguska. Il n'y a aucune justification morale à ces Hollow Men ; ces abominations ne répondent qu'à un besoin urgent et réel de la réalité de la Tunguska. Comment éviter la corruption des forces de sécurité dans un environnement dominé par les mafias qui ont fait de la corruption leur mode de vie ? La Dragnet avait besoin d'un groupe d'assaut auquel il était possible de faire entièrement confiance, une force d'intervention qui ne pouvait être infectée par les vrilles insidieuses d'aucune des mafias de Tunguska, une unité dont les membres seraient constamment surveillés de manière à ce que leur loyauté ne puisse pas fléchir.

Mais comment peut-on avoir un contrôle total sur la vie d'une personne ? La réponse a été fournie par l'un des Laboratoires Noirs de Praxis : l'immersion totale en RV. Il fallait créer un environnement virtuel complet qui pourrait être facilement surveillé par les pseudo-IA des chasseurs de la Dragnet. Ce que les Laboratoires Noirs ont développé fut un environnement simulé connu sous le nom de Limbo, idyllique et parfait, mais aussi malléable, permettant des expériences impossibles dans le monde réel. Dans les Limbes, les membres de cette unité vivent des vies épanouissantes dans leurs mondes solipsistiques, ne se connectant avec la réalité réelle et sale que durant leur temps de service à travers des corps androïdes tactiques, connus sous le nom de Hollow Men. Et ainsi, les membres de cette unité rejettent complètement le monde réel et leur propre corps.

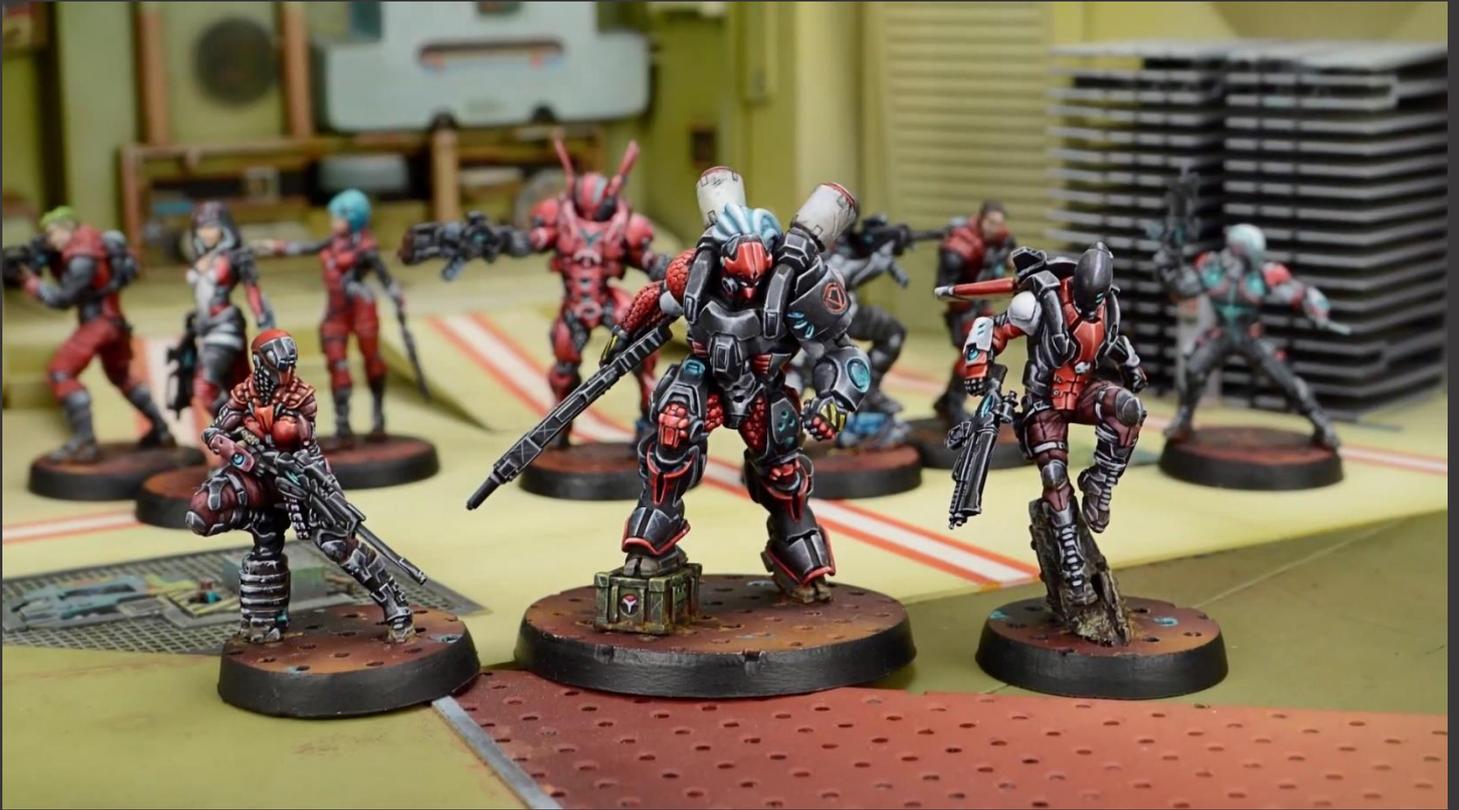
Pour cela, ils subissent une opération chirurgicale radicale ; ne leur restant que leur cerveau qui est placé dans un cylindre de survie connecté au simulateur de RV. Pour eux, la seule façon de retourner

dans le monde réel est d'utiliser leurs corps d'opération tactique, qui à leurs yeux ne sont rien d'autre qu'un jeu de combat en RV. Mais l'horreur morale que suscite cette unité n'est pas celle des volontaires, mais celle des "conscrits". Le Laboratoire Noir qui a lancé ce projet a fait quelque chose de plus que simplement développer une technologie. En effet, le Laboratoire a balayé les hôpitaux à la recherche de femmes enceintes dont le fœtus était gravement malformé suite à une exposition aux radiations cosmiques et leur ont acheté ces fœtus avant qu'ils ne puissent être avortés, comme le prévoient les protocoles médicaux Nomades pour l'espace.

Les cerveaux de ces fœtus furent incubés et connectés à une section spéciale des Limbes appelée "La nurserie", où ils furent soumis à des techniques d'hyperstimulation pour accélérer leur développement, ce qui les fit "grandir" dans un environnement simulé. Une fois une certaine maturité atteinte, ces jeunes enfants n'auraient pas seulement perdu la possession d'un corps réel, ils auraient aussi perdu la possibilité d'avoir un choix sur celui-ci. Au lieu de cela, ils quittent simplement La Pépinière pour accéder aux Limbes et rejoindre l'unité. Les conscrits sont les Hollow Men les plus appréciés, tant pour leur loyauté envers leur unité que pour leur mode de vie, une caractéristique probablement acquise au cours de leur éducation et de la formation intensive reçue à La Pépinière. Cependant, une fois en action, il n'y a pas de différence entre les volontaires et les appelés. Ni l'un ni l'autre ne craignent la mort, ni ne reculent, car pour tous, il ne s'agit que d'un jeu de combat avec les mêmes règles que les autres : jouer pour gagner.



KRIZA BORACS - UNITÉS SPÉCIALES DE CRISE

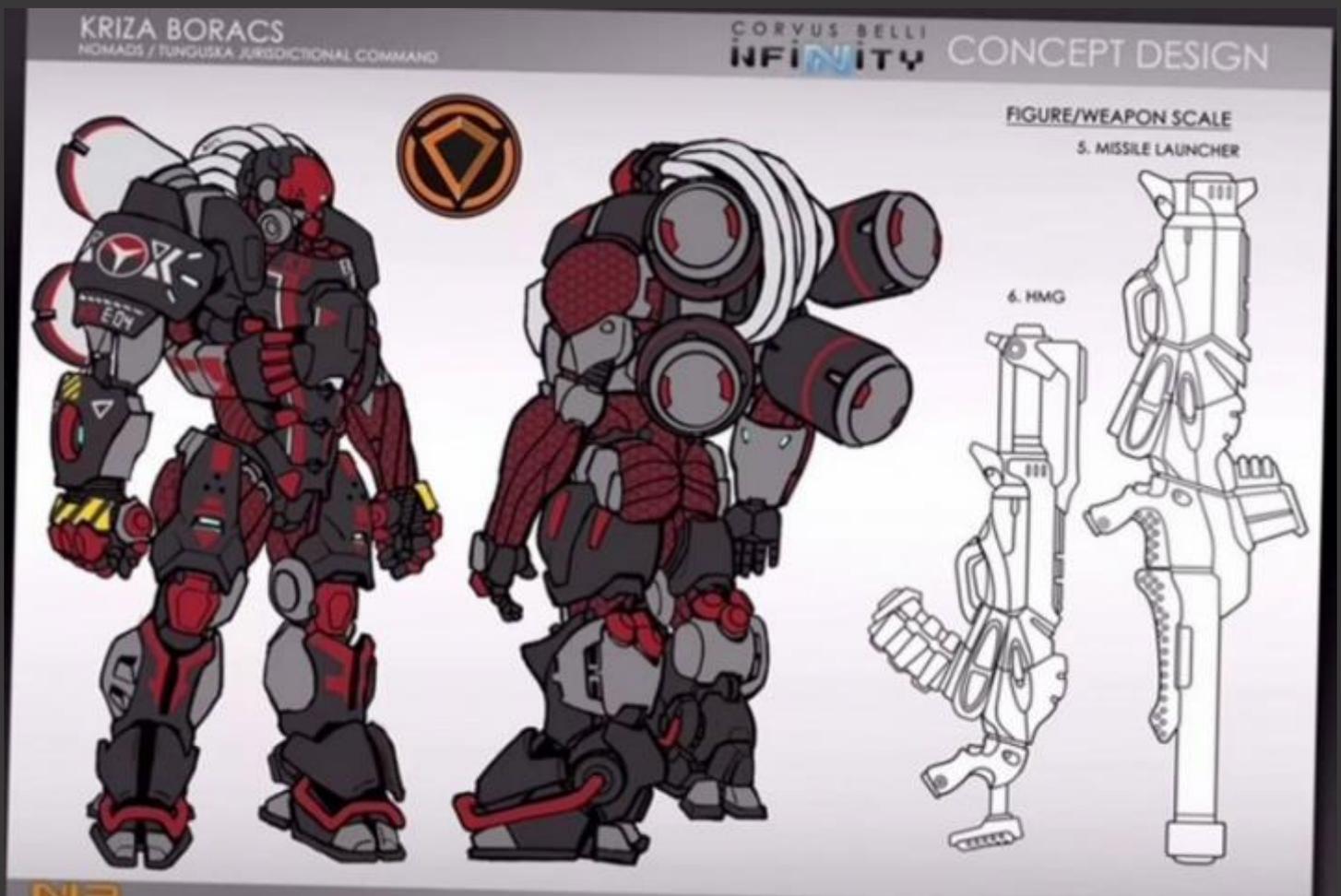


Les Specijalne Krize Jedinice, ou Unités Spéciales de Crise en serbe, sont nées de l'initiative d'un des officiers du tout nouveau Commandement Juridictionnel de Tunguska, Jarek Darékovic, dans les jours turbulents qui suivirent la fondation de ce vaisseau. Cet officier était chargé des politiques de formation de gros calibre appliquées durant l'aube du Conflit Fantôme, d'où émergeraient également les escouades Szalamandra.

Darékovic était conscient que Tunguska aurait beaucoup de mal à résister à une attaque directe des unités d'infanterie d'assaut lourd de leurs plus grands ennemis, qu'il s'agisse de la PanOcéanie ou de Yu Jing. Certain de cela, il s'empressa de créer une unité d'élite qui pourrait non seulement leur faire face, mais aussi les repousser. Peu à peu, il recruta des anciens combattants et des mercenaires chevronnés jusqu'à pouvoir disposer d'un noyau d'hommes expérimentés, prêts à l'action et capables, en même temps, d'entraîner et de guider de nouvelles recrues.

Dans le même temps, un programme de développement avait été lancé en collaboration avec plusieurs modules de recherche de Praxis, afin de doter cette unité d'un équipement tactique personnel performant, qui permettait de maximiser les capacités de combat de ses membres. En raison des normes de sélection rigoureuses de cette unité, il en résulterait invariablement une force réduite, mais elle serait néanmoins nécessaire pour maintenir une capacité de projection de force létale qui pourrait être décisive dans n'importe quel contexte.

En résumé, cette unité devait être inarrêtable et capable de résoudre les problèmes avec une puissance de feu entièrement automatique. Aujourd'hui, les unités spéciales de crise sont divisées en deux groupes opérationnels qui peuvent agir conjointement ou séparément. Le Guja Grupa, ou Groupe Serpent en serbe, est le groupe qui compose la force d'attaque, tandis que le Sokolska Grupa, ou Groupe Falcon, constitue une force de soutien, et est composé de spécialistes en armes lourdes et de soutien. Néanmoins, quel que soit le rôle tactique qu'il joue, la mission principale des Kriza Boracs est toujours la même : être à la hauteur de leur nom (Soldats de Crise) et pouvoir intervenir lorsqu'une crise éclate. Le commandement de Tunguska est clair : c'est l'unité qui doit être déployée lorsque la situation atteint un point critique et qu'il faut déchaîner l'enfer sur la tête de l'ennemi, au moment où vous devez entrer avec tout ce que vous avez, les armes à la main.



HECKLERS DE TUNGUSKA



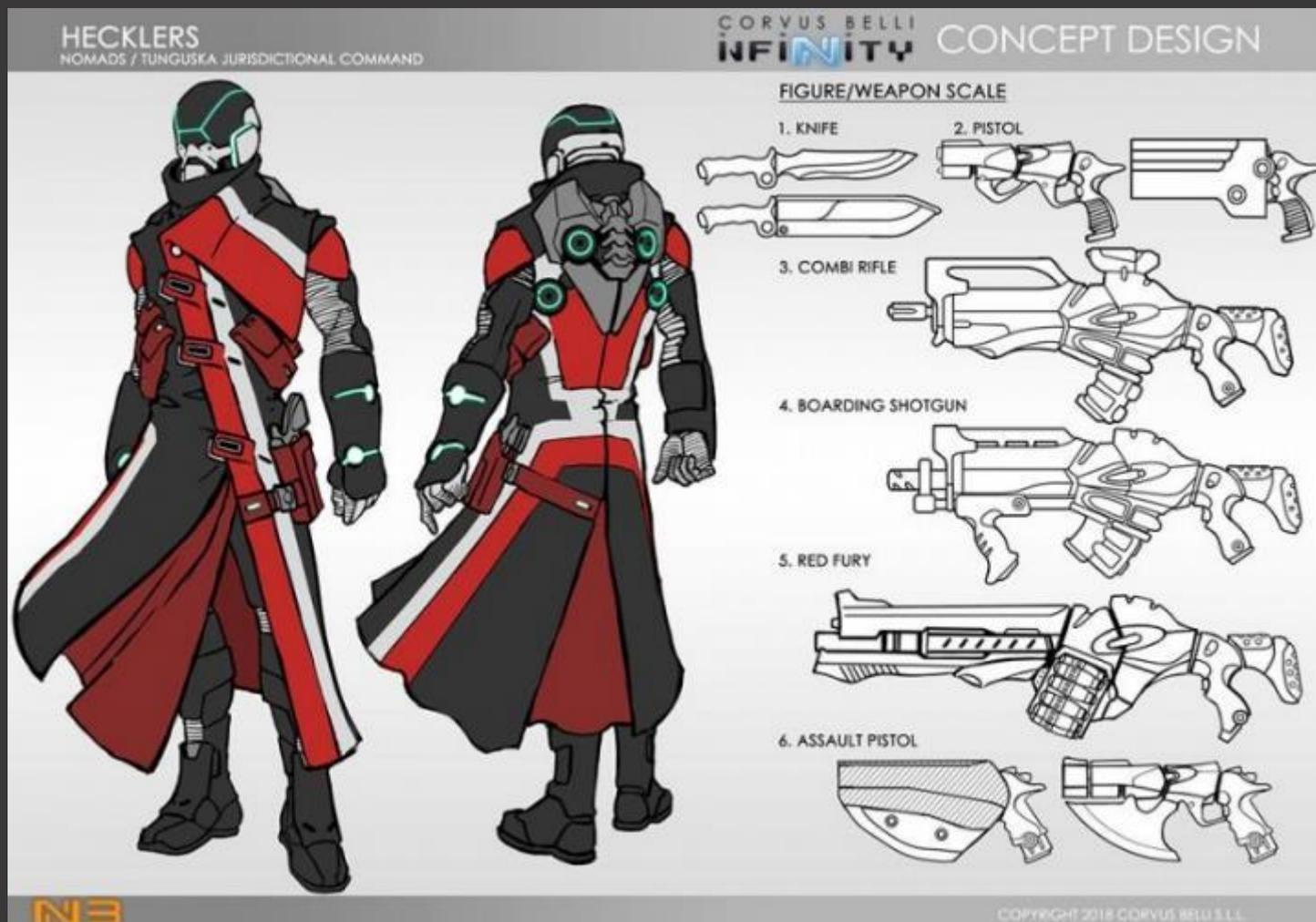
Heckler. n. m. et f. Terme utilisé pour désigner une personne qui interrompt un orateur par des commentaires moqueurs ou agressifs.

[Extrait du Dictionnaire Conciliaire Universel, édition simplifiée, Manaheim, Concilium Prima.]

Un jour, des rumeurs sur un groupe de brigands ont surgi, une équipe de combattants non conventionnels, ou du moins, c'est ainsi qu'on l'a défini, de manière "officielle mais pas trop officielle". Ces types attaquaient l'ennemi là où ils pouvaient faire le plus mal, sans se soucier des lois ou des règles. Ils combattaient dans une sorte de guerre inexistante, où tout est dissimulé derrière une profonde couverture et sale comme l'enfer. Leurs ordres étaient de traverser la ligne de front et de causer autant de mal et de chaos que possible. Convois de munitions, livraisons de fournitures, installations de recherche et de développement, tout cela était équitable. On dit qu'ils aimaient se rapprocher le plus possible de la cible de manière à pouvoir causer un niveau de destruction comparable à un attentat à la bombe, tout en restant dissimulés, réfutables et clandestins.

C'est ainsi que cela s'est passé et se passe encore, car personne ne se soucie de la façon dont ils font leur travail tant qu'ils accomplissent leur mission. Le haut commandement sait que pour effectuer ce genre de travail, il faut un certain type d'opérateur. Pour pouvoir réunir la meilleure équipe, il faut donc dans plus de la moitié des cas, recruter les plus fous des fous, des individus qui ne sont pas des exemples de discipline, mais qui sont les meilleurs dans leur travail.

Ce sont les bouffons de la force de combat : des gars instables, déséquilibrés, frustrés, mais en même temps, si vous allez entrer en terrain hostile pour une fusillade contre des effectifs largement supérieurs, ce sont les gars que vous voulez avoir de votre côté. Ce sont les Hecklers - plus amusants que vous ne pourriez jamais l'imaginer.



LA DUALITÉ D'UN MYRMIDON RENÉGAT



De



« En aucune circonstance des mesures ne doivent être mises en œuvre pour sauver/récupérer un agent de la SSS qui aurait été fait prisonnier par les forces de l'Armée Combinée. »

Qu'est-ce que ça fait d'avoir son être corrompu ?

Qu'est-ce que ça fait, si tant est que ça fasse quoi que ce soit.

Comment savez-vous à quel moment vous avez cessé d'être vous-même ?

Quand Perseus retourna chez lui, il ne fut pas accueilli en fanfare. Au contraire, ses rétines reflétaient l'image de ses anciens camarades de peloton dégainant leurs armes alors que leurs sourires s'effaçaient en même temps de leurs visages.

Tout agent d'ALEPH sait qu'après avoir été fait prisonnier par l'Armée Combinée, que le retour à la maison n'est pas une possibilité. Personne n'essaiera de les sauver, et ils seront exécutés par leurs anciens camarades s'ils survivent à leur captivité..

Malgré tout, il était là - essayant de rentrer chez lui après avoir été capturé et envoyé dans un camp de prisonniers de la Suprématie Morat. Il avait survécu non seulement à l'ennemi, mais aussi à sa propre programmation Myrmidon, qui ne cessait de lui rappeler qu'il devait activer la Glande-L pour détruire son Cube et avec cela, toute menace possible de corruption des systèmes de l'IA.



Lorsqu'il a senti les balles siffler à son oreille, Perseus n'eut pas le temps de se demander pourquoi. Il a simplement fui en utilisant toute sa capacité d'innovation, en trouvant des solutions là où cela semblait impossible. Cependant, il se demande parfois encore ce qui l'a poussé à retourner vers les lignes de bataille des forces d'ALEPH. Est-ce la corruption d'une sepsitorization qui l'avait guidé sur cette voie ? Ou était-ce une question de dévotion envers sa faction et le désir de diffuser les données qu'il avait volées pendant son incarcération ? Il n'est toujours pas sûr...

Comme presque partout dans la galaxie, la Nation Nomade était là ou sa place est maintenant. Perseus sait bien que s'il est corrompu, cela n'a pas altéré son Cube : tous ses auto-diagnostics l'ont assuré de ce fait. Il en est tout à fait sûr - ou du moins c'est ce qu'il se dit tous les soirs quand il essaie de s'endormir.

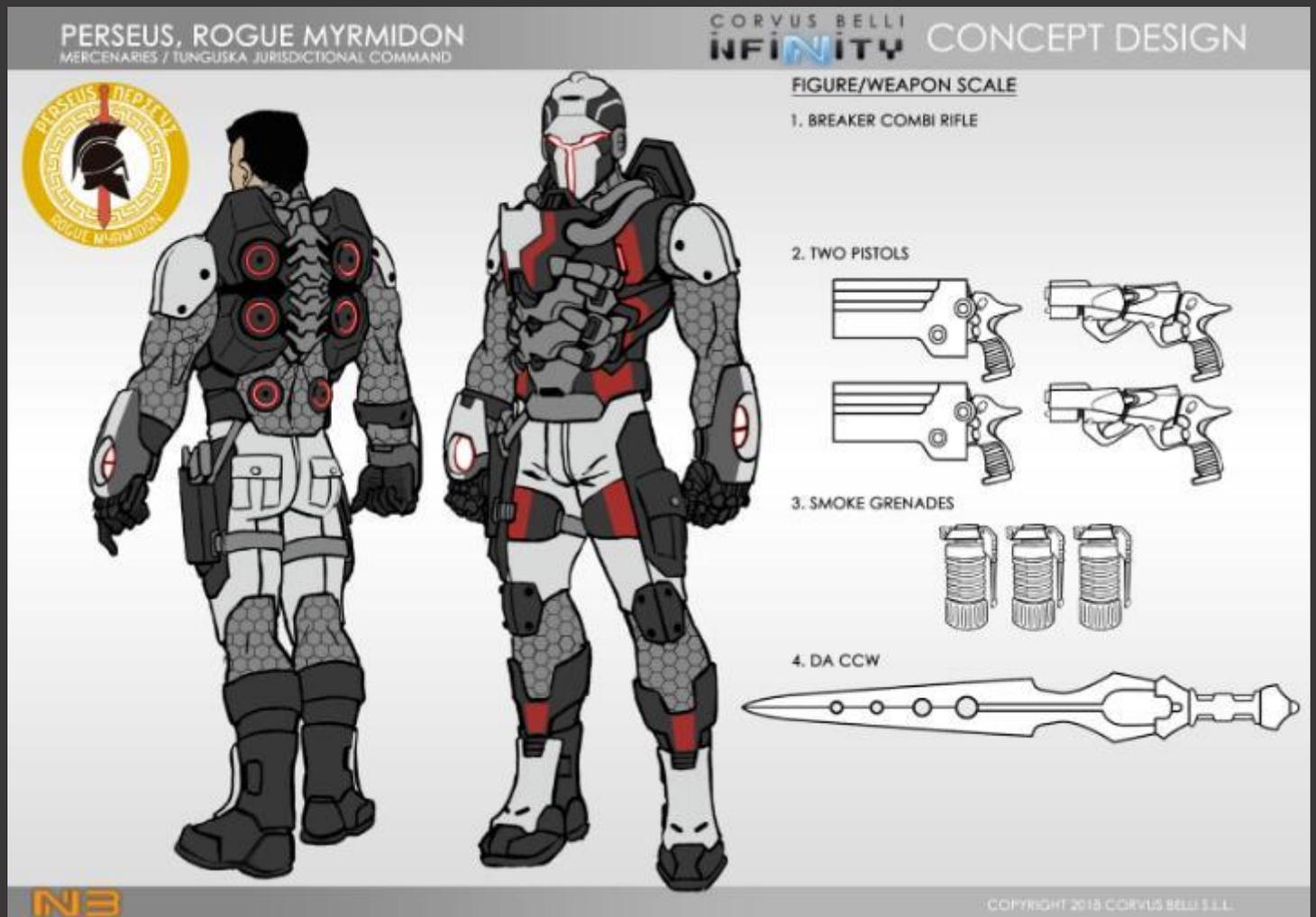


Dans l'armure de Perseus, des éléments caractéristiques de la faction nomade peuvent être identifiés, comme les hexagones qu'ALEPH et les Nomades arborent normalement.

La seule caractéristique qui reste de sa vie antérieure de Myrmidon est le casque et les couleurs sombres de son armure, comme celles que possédaient à l'origine les Myrmidons de Thessalie, ce qui leur donnait l'aspect chitineux d'un insecte.

La figurine de Perseus présente un véritable défi de peinture en raison de son niveau de détail - bien que sa complexité en fasse également une figurine spectaculaire. L'étude de la lumière et des ombres prendra une grande importance pour cette pièce. De plus, la pose dynamique que le sculpteur a choisie pour elle la fera ressortir une fois finie.

Nous nous sommes inspirés d'un personnage célèbre dans une saga fantastique pour cette unité. Saurez-vous découvrir lequel ?



Le profil de Perseus permet à la faction Nomade de profiter de toutes les bonnes choses qu'un Myrmidon possède, sans l'inconvénient de jouer à ALEPH (rappelez-vous, [#ALEPHlies!](#)). Grâce à son DDO et à la compétence spéciale V : Ignorer les blessures, il sera difficile de le faire craquer.

De plus, son profil de troupe présente deux options, chacune avec des capacités intéressantes.

Vous pouvez jouer avec l'option Super Saut, qui lui donne la mobilité dont vous aurez besoin pour pouvoir aller n'importe où : profiter des fumigènes, pour se rapprocher afin d'éradiquer quiconque en combat rapproché en utilisant sa compétence en arts martiaux N3 et de son arme CC DA.

La deuxième option, disponible chez Tunguska, est l'option FTO. De cette façon, il peut faire partie d'une Fireteam : Haris et augmenter sa valeur de Rafale de 1 - gagnant ainsi plus de puissance de feu et avec son FTO, il deviendra un tireur d'élite inarrêtable sur la table de jeu.

Si vous aviez besoin d'une autre raison pour vous procurer ce modèle fantastique, en guise de bienvenue dans l'équipe Nomade -Perseus compte comme un Securitate à Tunguska, avec qui il peut faire partie d'une Fireteam : Core, et en plus du bonus Rafale, il obtiendra +3 à son TR afin d'atteindre une valeur TR de 16 ! Incontestablement, il va être très meurtrier.

ALEPH va sûrement regretter d'avoir laissé partir ce Myrmidon.

Si vous voulez en savoir plus sur la chute de Perseus et son incorporation à la Nation Nomade, jetez un coup d'oeil à Dédalus Fall. Pour en savoir plus sur la Directive 7, vous pouvez lire l'article dans le chapitre ALEPH de Human Sphere N3. Ne le manquez pas !

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 !

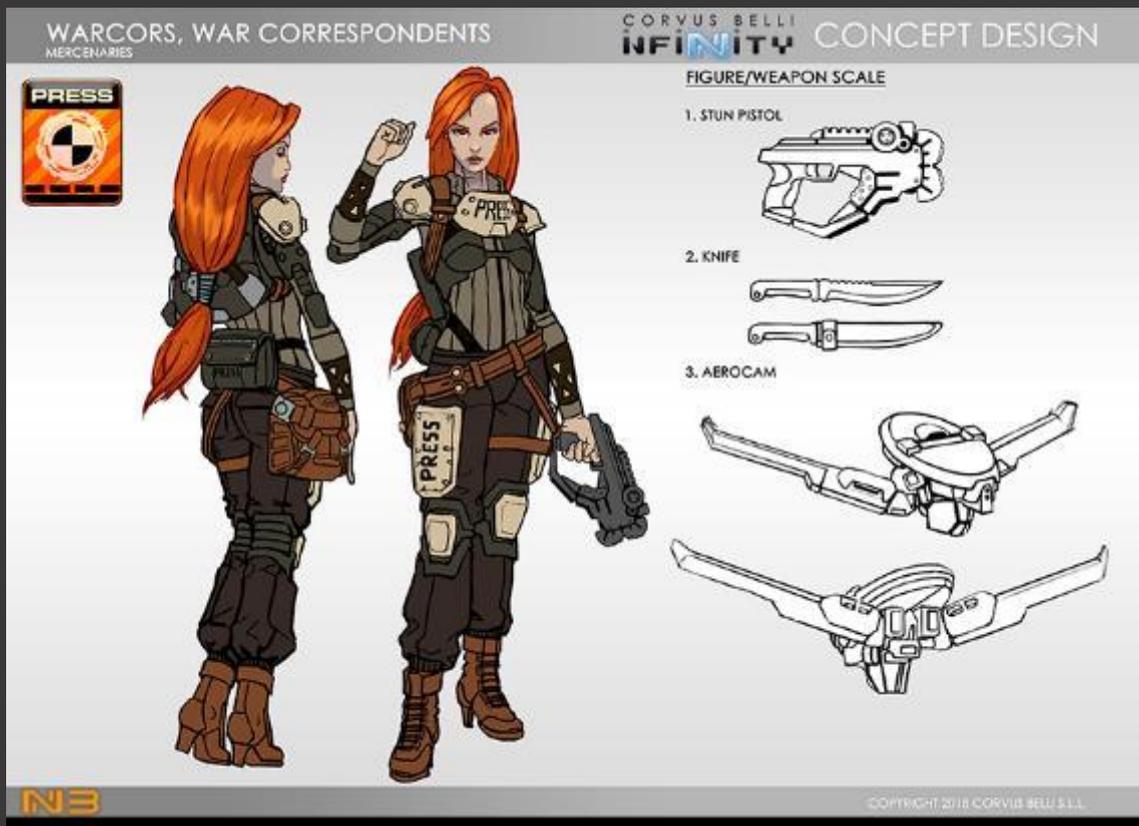


HISTORIQUE

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.



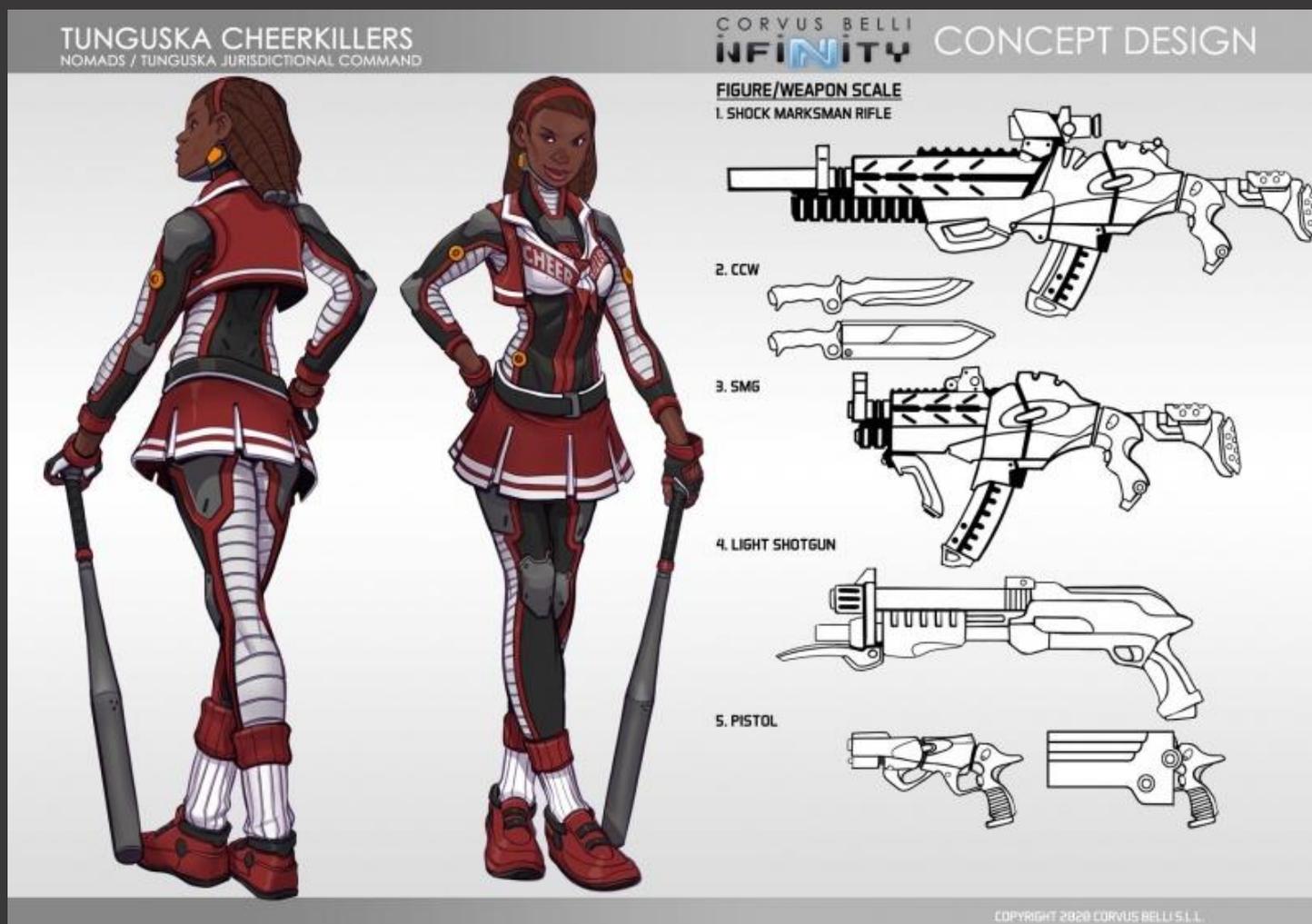
CHEERKILLERS DE TUNGUSKA



"De femmes objets à femmes aux objets contondants". **Devise des Cheerkillers de Tunguska.**

L'un des slogans promotionnels du Stade de Tunguska dit que, sans ses pom-pom girls, Aristeia! ne serait qu'un jeu, car elles font tout le spectacle. Les équipes de pom-pom girls masculines et féminines de ce stade sont parmi les meilleures de toute la Sphère et la compétition pour les rejoindre est brutale. Mais une fois à l'intérieur, le lien de fraternité ainsi tissé entre les membres de chaque groupe est indestructible, car sans un véritable travail d'équipe et une coordination parfaite, le spectacle ne pourrait pas fonctionner. Et le spectacle des pom-pom girls du Stade de Tunguska est un grand moment qui peut même vous faire oublier le match d'Aristeia ! que vous regardiez. Ce n'est pas pour rien qu'un autre des slogans de ce stade est : "Il n'y a pas de mi-temps au Stade de Tunguska", car personne ne veut quitter son siège lorsque ces pom-pom girls sautent dans l'HexaDome. En plus de la parfaite condition physique requise pour s'y engager, elles se vantent également de leurs implants d'amélioration fabriqués dans les Laboratoires Noirs de Bakounine, du genre que seul le gros budget de Tunguska peut se permettre de payer et qui les rendent supérieures à n'importe qui dans leur ligue,

portant ainsi le spectacle à un niveau surhumain. Ces dames et ces messieurs ont même une véritable légion de fans et d'adeptes qui aspirent à leur ressembler.



Ce que peu de gens savent, c'est qu'il n'y avait pas de plus grand fan qu'Anatoly Lavochkin, ancien propriétaire du stade et un membre important de la Struktura. Il semblerait aussi que ce soit son admiration excessive pour les dames de l'équipe qui ait provoqué le changement à la tête de l'organisation Lavochkin. Lorsque sa femme, Ksenia Igorevna, découvrit qu'il utilisait l'équipe féminine de pom-pom girls comme harem privé, elle lui en voulut de fait personnellement et tira sur son mari au niveau de l'entrejambe. Quinze minutes plus tard, lorsqu'elle estima qu'il avait suffisamment souffert, elle lui mit une autre balle dans la tête, en plein dans son Cube, tandis que ses gardes du corps se chargèrent d'éliminer tous ceux qui pourraient encore être fidèles à son défunt mari. Ensuite, Ksenia Igorevna convoqua une réunion du conseil d'administration de l'organisation pour annoncer le changement de direction de facto. Ainsi, sa première décision en tant que chef de la famille Lavochkin consista à virer l'équipe féminine de pom-pom girls et à s'assurer que personne ne voudrait jamais les engager.



Ainsi, du jour au lendemain, ces dames se retrouvèrent soudainement à la rue, fauchées et sans perspectives, ou du moins sans perspectives souhaitées. En dehors de la Nation Nomade, peu d'équipes désireraient engager des pom-pom girls bourrées d'implants illégaux, et au sein de la Nation Nomade, tout le monde savait que les engager signifiait se mettre dans la ligne de mire de Lavochkin, ce qui était évidemment une mauvaise idée. Mais certains s'y sont intéressés, comme le groupe Kotelnikov : un petit gang qui s'était développé grâce au trafic d'êtres humains et qui avait des clients prêts à payer cher pour avoir un avant-goût de ce que feu Anatoly Lavochkin avait apprécié. Ils ont commencé par en enlever quelques-unes, mais ils avaient négligé l'esprit de corps des pom-pom girls et leur attitude "un pour toutes et toutes pour une". Tout comme ils n'ont pas tenu compte des remarquables aptitudes physiques de ces dames, ni du fait que certaines d'entre elles venaient déjà des ghettos de Tunguska, ni du fait qu'après tout, elles avaient toutes fait partie d'une organisation criminelle au cours de leurs vies et avaient même l'encre de leurs tatouages pour le prouver. En conséquence, elles pénétrèrent brusquement dans le quartier général des Kotelnikovs peu méfiants, situé dans le barangay de Lyulka, et les tuèrent tous sur place. Une fois les cris des derniers Kotelnikovs éteints, ces femmes se retrouvèrent entourées de cadavres dans un bâtiment plein d'armes et d'argent sale, et avec un nouvel avenir qui s'ouvrait à elles. Elles ont donc repris l'entreprise de protection des Kotelnikovs à Lyulka et se sont assurées qu'aucun réseau de trafic d'êtres humains ne puisse avoir lieu dans leur barangay. Afin d'apporter les changements nécessaires, elles adoptèrent une attitude féroce et agressif et chassèrent la concurrence de ce qui constituait désormais leur barangay. Ces changements furent bien accueillis par les habitants de Lyulka, qui les saluèrent comme leurs anges gardiens.



Mais à Tunguska, aucune histoire n'a de fin heureuse. Leurs actions ont rompu l'équilibre délicat de la pègre de Tunguska et étaient toutes aussi criminelles les unes que les autres. Elles sont donc devenues une cible pour Dragnet, qui envoya l'Équipe de Sécurité des Grenz à leur poursuite. Étant donné qu'ils sont experts dans la résolution discrète de toute situation, le rapport d'avant frappe préparé par ces agents arriva dans la boîte de réception du comlog du directeur de Dragnet, Nikolai Steranko. Avec l'œil aguerré d'un maître espion, Steranko put apprécier le potentiel de ce groupe de dames, ainsi qu'entendre les pleurs des scientifiques des Laboratoires Noirs qui pleuraient la perte en cours de tout le bon travail qui avait été fait sur elles. Les agents Grenz leur ont donc proposé un marché à la pointe de leurs armes : poursuivre leur activité, mais en gardant un profil plus bas et en ne dérangeant plus les gros joueurs, et en retour, collaborer avec Dragnet dans les opérations où leurs compétences uniques et spectaculaires seraient nécessaires ou disparaître. Les Cheerkillers acceptèrent donc à

contrecœur cette proposition. Après tout, comme elles le disent : "Vous savez que vous restez une Cheerkiller tant que vous donnez des coups de pied, crier et transpirer pour tout ce que vous voulez accomplir". Et bien sûr, elles sont prêtes à tout pour garder leur indépendance et ne pas être les filles de n'importe qui, car la devise de leur ancienne équipe est toujours gravée dans leur esprit : "Volez haut. Fais-le ou meurs. Oser et triompher. À l'extrême ! Toujours !"



GRENZER



L'Empire austro-hongrois avait une longue tradition d'embauche de mercenaires croates pour défendre ses frontières contre les attaques turques. Historiquement, ces Croates se sont avérés efficaces et dignes de la confiance investie en eux. Pendant des générations, la famille Waldheim, l'une des dynasties bancaires les plus anciennes et les plus prospères de Vienne, a loué les services d'une suite de mercenaires croates pour défendre ses intérêts. Au fil des décennies, les Waldheim se sont adaptés aux aléas du marché financier international et ont prouvé une nouvelle fois leur sens des affaires en devenant l'un des principaux investisseurs dans la création de Tunguska et en transférant leur siège dans ce paradis bancaire de l'espace. Au cours des premiers jours turbulents du Tunguska, de nombreux voleurs, espions et escrocs ont ciblé le vaisseau avec leurs plans infâmes, en essayant de briser sa carapace de sécurité et d'accéder à ses juteuses entrailles financières. À la demande de Nikolai Steranko, alors légendaire, les mercenaires de Waldheim intégrèrent le département des actions spéciales de la Dragnet sous son commandement. Sous le commandement direct de Steranko lui-même, les Croates se chargèrent de déraciner et d'éradiquer les ennemis secrets de Tunguska. Taupes, infiltrés, assassins... les maraudeurs de toutes sortes furent traqués rapidement et sans

remords par cette équipe de spécialistes. Les Croates obtinrent un tel succès que le colonel Steranko en fit une unité permanente de son DSAD.

Portant son nom en hommage aux anciens Krajišnici, ou Graničari, mercenaires croates qui combattirent pour l'Empire austro-hongrois, l'équipe de sécurité Grenz se spécialise dans l'exécution d'objectifs dépassant les capacités des forces de sécurité conventionnelles. En d'autres termes, ils combattent les super-espions et les malfaiteurs d'élite. Ce ne sont pas exactement des policiers, mais un corps spécial qui agit comme une sorte de patrouille frontalière, comme les Grenziers d'autrefois : ce sont des chasseurs en liberté dont l'autorité n'est jamais remise en question. On leur donne carte blanche non seulement parce qu'ils sont la fierté de Steranko, mais aussi parce qu'ils font le travail. L'unité D, la piqûre de Rashomon, l'incident Stronach, l'agent Szabo, le travail Sigil... Vous en avez déjà entendu parler ? Bien sûr que non. Personne n'en a entendu parler, car ces événements n'ont jamais eu lieu. Chacun d'entre eux est une crise évitée par les Grenziers. Parce que les Grenziers font bien leur travail : ils assurent la sécurité de Tunguska.



SPEKTR



Les Spektrs portent bien leur nom. Ce sont des fantômes furtifs capables des plus étonnantes prouesses d'infiltration. Lorsque le travail en milieu hostile exige une précision chirurgicale, lorsque la situation est trop délicate pour admettre une seule erreur, on fait appel à eux.

Tunguska les utilise principalement dans le cadre d'opérations d'espionnage industriel ou d'extraction, pour son propre compte ou comme un service coûteux pour des tiers. Équipés des systèmes d'occultation et de camouflage les plus sophistiqués que l'on puisse acheter, ils peuvent passer inaperçus devant la plupart des systèmes de surveillance. D'où la rumeur selon laquelle ils ne sont pas formés pour l'infiltration, mais pour disparaître dans la nature.



SPEKTRS

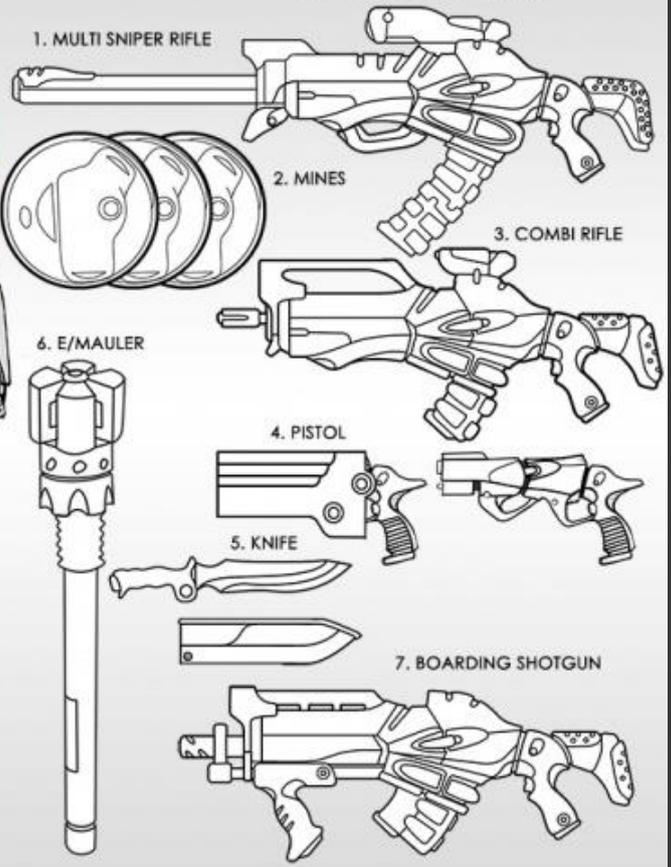
NOMADS / TUNGUSKA JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLI
INFINITY

CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



IN3

COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLU S.L.L.

DAKTARI



Dak, abréviation de Daktari, signifie "médecin" en swahili. Ce nom de code pour les médecins de la force militaire nomade remonte à la formation même de la nation nomade.

Apparemment, une association médicale corregidorienne de réputation douteuse proposa de servir une tournée dans la nouvelle force militaire nomade comme une échappatoire pour éviter les conséquences juridiques d'un tristement célèbre cas de contamination d'un patient. Ces médecins ont été soumis à un programme d'entraînement au combat rudimentaire et envoyés à leurs nouveaux postes sur les nombreux fronts ouverts du conflit fantôme.

Peu habitués au protocole de combat, ils avaient tendance à hurler des insultes et des obscénités dans leur langue maternelle lorsqu'ils soignaient des soldats sous les feux croisés. Cette succession caractéristique de jurons est devenue une sorte de mantra apaisant pour les blessés, qui se savaient sauvés dès qu'ils entendaient les jurons en swahili. Pour honorer cette tradition, tous les Daks nomades ont adopté le swahili comme une sorte de langue de combat commune.



INTERVENTORS DE TUNGUSKA

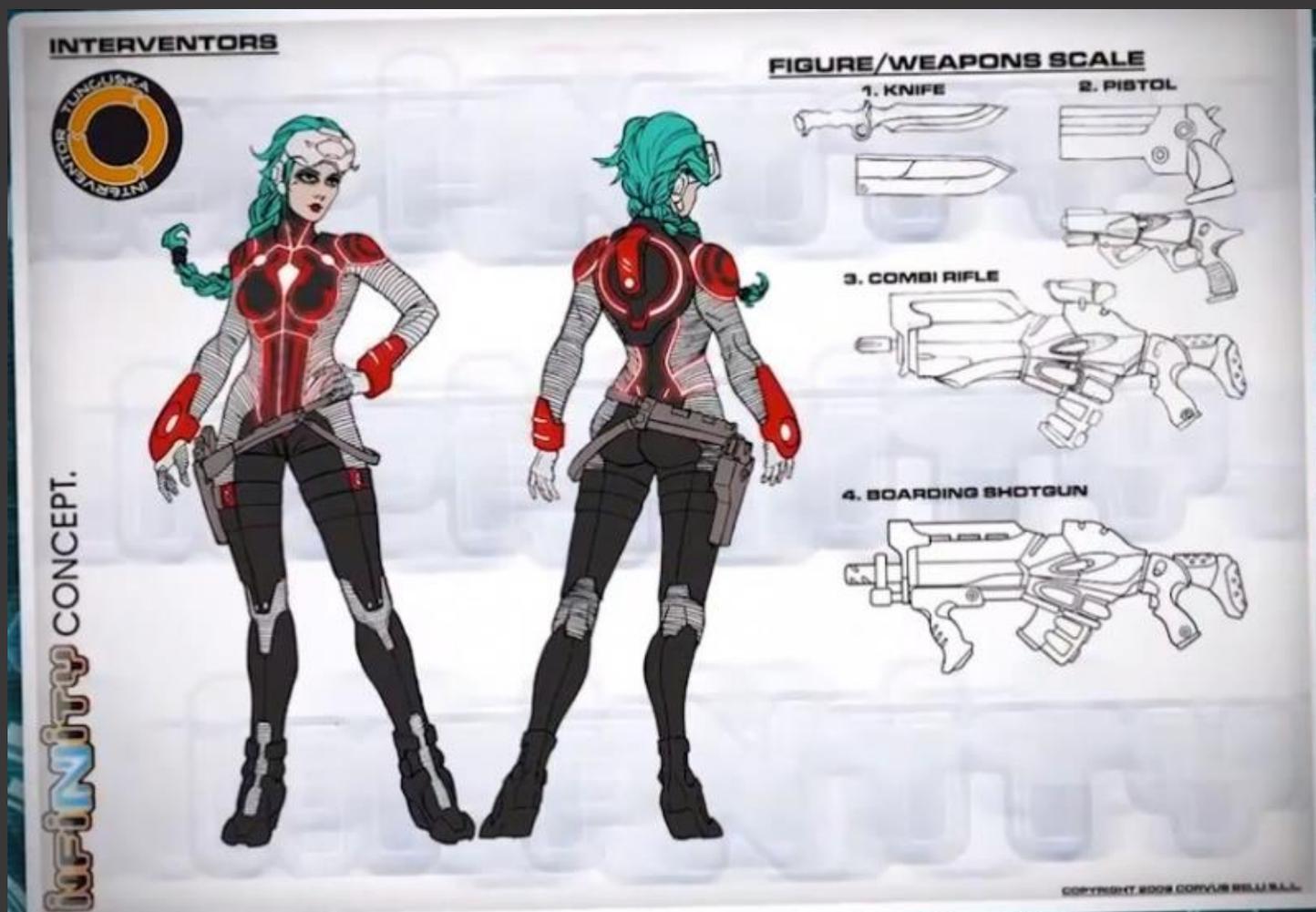


Tunguska abrite les meilleurs hackers et crackers de la Sphère. Lorsque l'économie d'un pays entier dépend du maintien de coffres-forts d'informations sécurisés, les interruptions de service sont inenvisageables, tout comme les fuites de données. Tunguska s'efforce de maintenir son immunité numérique en suivant le principe selon lequel "il faut un voleur pour attraper un voleur" : les meilleurs craqueurs font les meilleurs experts en sécurité.

Dragnet n'épargne aucune dépense dans la chasse aux casseurs problématiques pour les mettre au service de Tunguska. En acceptant un contrat Dragnet, ils ont la chance d'apprendre des meilleurs et de rejoindre l'unité Interventors, l'élite des prédateurs de la datasphère. En raison de leur réputation, à Tunguska, la présence d'un Interventor est une condition nécessaire pour garantir l'intégrité de toute opération, dépôt ou transaction de données portant un sceau Max-Sec. Cependant, les capacités offensives de ces crackers ne sont pas gaspillées dans de simples tâches de sécurité ceci dit ; ils assument également des fonctions liées au repérage militaire, à l'interférence et à la neutralisation

électronique. Les Interventors peuvent fournir un soutien en matière de contre-espionnage et de cryptologie sur le terrain, fournissant des informations de combat à leurs armées et du contre-espionnage à l'ennemi.

Leur objectif principal est de garantir le succès des opérations de suprématie électronique et d'infowar. Leur bravoure et leurs compétences inégalées leur valent un grand respect de la part des unités d'infanterie nomades et même des opérateurs TAG, qui sont notoirement peu enclins à accorder du crédit à des unités autres que les leurs. Les Interventors sont redoutés en tant qu'ennemis pour leur capacité à immobiliser des armées entières. Une fois que les communications sont coupées et que les systèmes à distance sont rendus inopérants, le soldat est seul. Sans soutien aérien, d'artillerie ou blindé, sans la moindre idée de l'endroit où se trouvent ses camarades ou de la situation générale. C'est le retour au Moyen-Âge. Et puis toute cette technologie, corrodée par un infovirus, se retourne contre le pauvre soldat, et la dernière chose qu'il voit est la signature électronique de l'Interventor projetée sur sa visière tactique...



INTERVENTORS



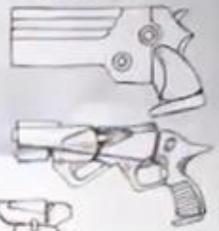
FIGURE/WEAPONS SCALE



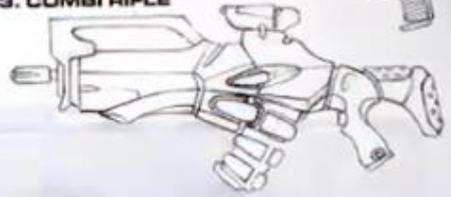
1. KNIFE



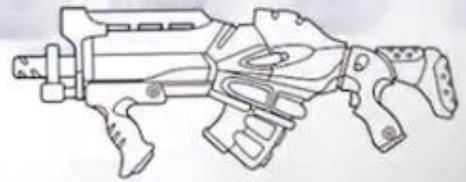
2. PISTOL



3. COMBI RIFLE



4. BOARDING SHOTGUN



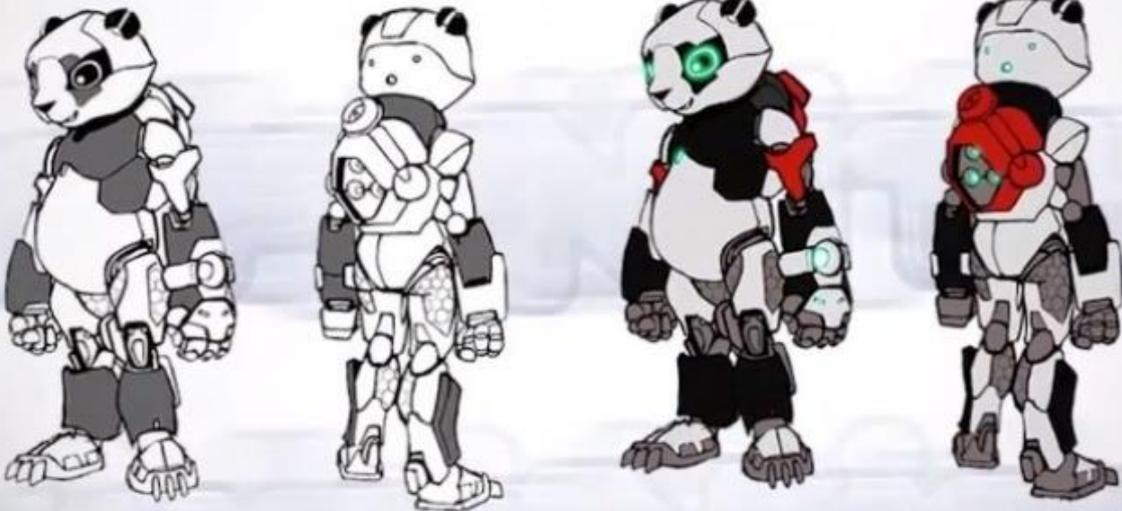
INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2009 CORVUS BELLU S.R.L.

INTERVENTORS



FAST PANDAS



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2009 CORVUS BELLU S.R.L.

ZOND



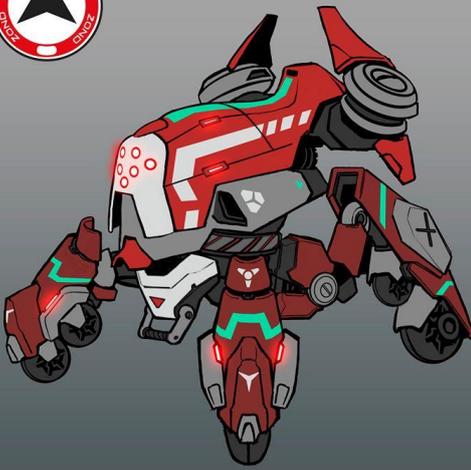
Le terme "Zond" était l'ancien nom russe des objets volants non identifiés, un nom approprié pour les drones rapides comme l'éclair conçues pour la force militaire Nomade. Les Nomades ont une longue et solide tradition d'utilisation de drones dans des contextes militaires et civils. Corregidor a perfectionné la technologie Drone pour la maintenance des vaisseaux et les tâches EVA. Les ingénieurs de Bakounine y ont recours pour tester de nouvelles technologies et interfaces, et ne se soucient de trouver des applications militaires ou commerciales que pour celles qui survivent au processus. La très dynamique scène hacker de Tunguska apprécie les drones comme une méthode de déploiement intrajable pour son matériel de soutien.

- Les **Zonds Stempler** sont densément couverts de capteurs, de systèmes de poursuite et de mécanismes d'acquisition de cibles.
- Les **Meteor Zonds** ont des caractéristiques similaires, mais leur châssis est modifié pour admettre des capacités de saut de combat et de déplacement aérien rapide.

- Un élément essentiel des systèmes de sécurité embarqués de tous les vaisseaux Nomades, les **Reaktion Zonds** sont des plates-formes armées à haute mobilité équipées de systèmes de réaction totale haut de gamme.
- Les **Zonds Vertigo** sont armés de lance-missiles équipés d'ogives guidées. Cela signifie que leur charge utile de micromissiles peut traverser le champ de bataille et vaporiser la cible même sans ligne de feu directe ou parabolique, grâce à leur lien direct avec un observateur avancé et avec les satellites de contrôle du combat.
- Les insaisissables **Zonds transducteurs** sont conçus pour fournir un soutien aux pirates tactiques nomades. Ils sont les plus légers de tous, se passant d'armes pour maximiser leur vitesse. Au lieu d'engager l'ennemi, ces télécommandes parcourent le champ de bataille en semant le chaos électronique et la confusion.

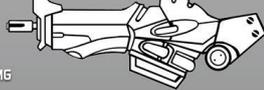
INFINITY
CODE ONE
NOMADS

ZOND REMOTES

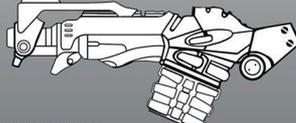



FIGURE/WEAPON SCALE

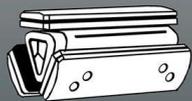
1. COMBI RIFLE 



2. HMG 



3. MISSILE LAUNCHER 





COPYRIGHT 2021 CORVUS BELLI S.L.

VOSTOK SPUTNIK



Le succès exceptionnel de la première série Spoutnik a réaffirmé la confiance de la force militaire Nomade dans l'utilisation tactique des Drones de combat. Cependant, l'histoire des Spoutniks n'était pas encore terminée. La conception modulaire distinctive de ces unités télécommandées leur confère une grande marge d'amélioration qui leur permet d'évoluer et de s'adapter aux nouveaux besoins pouvant découler des changements actuels des environnements opérationnels.

Toutes les expériences accumulées par la force militaire nomade dans l'utilisation des premiers modèles de Spoutniks - Tsyklon et Lunokhod - ont donc été appliquées à la deuxième génération de ces drones tactiques, connue sous le nom de Vostok. Ce code de désignation perpétue la tradition de l'utilisation de noms légendaires de la cosmonautique russe et constitue un moyen subtil de faire savoir que la principale source de financement de ce programme est la Struktura Tunguska.

La force militaire nomade avait constaté que dans certaines conditions d'utilisation, les Spoutniks n'avaient pas la robustesse et la puissance de feu nécessaires pour garantir leur survie. Avec l'escalade du conflit de Paradiso, les troupes Nomades ont été de plus en plus impliquées dans des scénarios de guerre totale, où il était nécessaire de posséder une plus grande résistance et un

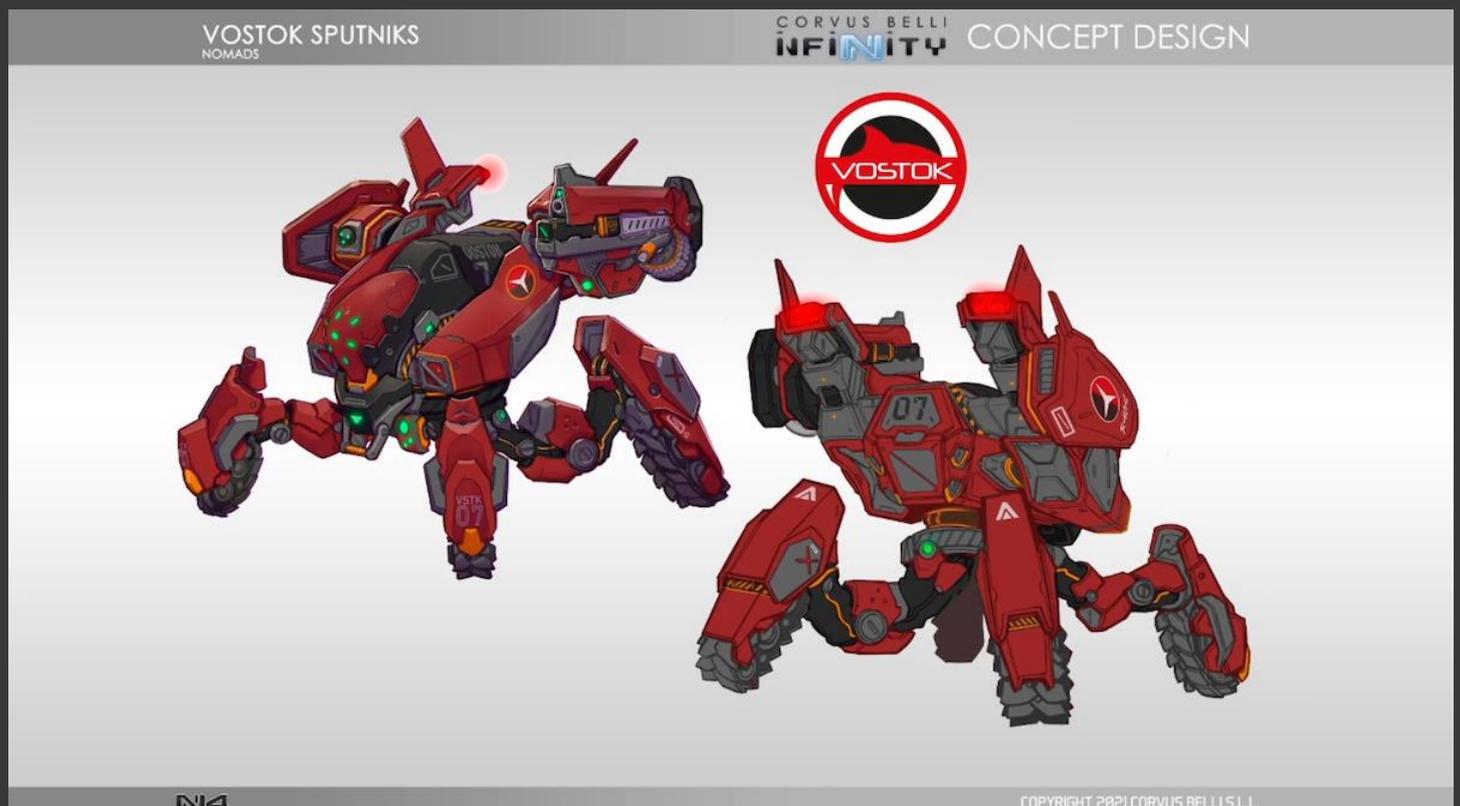
armement plus varié. Ce sont les défis que les ingénieurs de Praxis ont dû relever avec la deuxième génération de Sputniks. Ils ont dû augmenter la robustesse structurelle de ces drones sans compromettre la magnifique vitesse et la capacité de mouvement de la série originale. Cela les a obligés à mettre en œuvre un groupe motopropulseur amélioré qui, bien que plus puissant, augmentait également le poids de l'unité, ce qui constituait un problème pour maintenir la capacité de mouvement vertical des premiers modèles de Sputnik.

Néanmoins, les ingénieurs de Praxis ont pu appliquer les acquis de la recherche sur les néomatériaux lors du développement de la troisième génération de Drones Zond. Ces alliages innovants permirent d'alléger le poids de certains composants du moteur du deuxième prototype Vostok, ainsi que d'autres éléments structurels de ce dernier. Le résultat obtenu était un drone capable d'égaliser ses prédécesseurs en termes de vitesse et d'agilité, mais avec des capacités de résistance aux dommages améliorées et une charge utile offensive supérieure.

Cependant, le début de la production du Vostok fut retardé en raison d'un incident lors de la dernière phase de test du second prototype. Par un acte de sabotage et de vol industriel, un commando mixte de Yujingyu avait pénétré dans les installations de développement de ces Drones. Le détachement de sécurité fut incapable de les contenir mais laissa suffisamment de temps aux ingénieurs pour mettre en route le prototype Vostok qu'ils testaient. Ce Drone a affronté l'ensemble du commando Yujingyu, déjouant sa tentative de vol, bien qu'il ait été détruit au cours du combat. À ce niveau, l'action de sabotage de Yujingyu avait réussi, obligeant les ingénieurs de Praxis à construire un nouveau prototype.

Ils ont toutefois ajouté certaines modifications à ce nouveau modèle par rapport à l'original à partir de notes prises sur les enregistrements des caméras de sécurité lors du raid de Yujingyu, ce qui a permis d'améliorer ses performances contre les cibles mobiles en milieu fermé. Après une nouvelle batterie de tests, le Vostok entra en production, et fut déployé juste à temps pour participer à la dernière phase de la Troisième Offensive de Paradiso, précisément le type de théâtre pour lequel il avait été conçu.

Il est démontré qu'il s'agit d'un digne héritier de ses prédécesseurs, capable de maintenir la Nation Nomade à l'avant-garde de la conception de drones, bien que, dans ce cas, avec l'aide involontaire de Yu Jing.



CLOCKMAKERS



Les clockmakers pourraient bien être la contribution la plus précieuse des Bakounine à la force militaire nomade. Ce sont des techniciens de combat avec une capacité spéciale à recomposer, réparer, reconstruire, réinventer et repenser rapidement. Leur principale fonction est d'assurer la maintenance technique des ressources sur le terrain. Ils sont connus pour subir des procédures d'augmentation neuronale radicales, y compris des inserts de wetware améliorant la mémoire et remplis de catalogues de spécifications techniques. Des connexions d'interface sortent de la base de leur crâne pour faciliter la communication homme-machine.

Ils sont aussi variés et excentriques que n'importe quel citoyen de Bakounine, comme le montrent leur apparence particulière et leurs méthodes ésotériques. Spécialistes de la pensée non linéaire, ils apportent des solutions avant-gardistes, voire géniales, à des problèmes techniques, mais comme tous les prototypes, leurs rafistolages se retournent parfois contre eux.

Les Clockmakers valent leur pesant d'or pour l'armée nomade et pour toute autre faction ayant besoin d'un coup de main supplémentaire pour moderniser sa technologie, il serait donc judicieux de toujours essayer de les capturer vivants.

TSYKLON & LUNOKHOD SPUTNIK



Les forces militaires nomades ont une longue expérience dans l'utilisation agressive des Drones, mais c'est pendant les Guerres Néo-Coloniales que ces unités ont véritablement démontré leur potentiel tactique au combat. Sur tous les fronts des Guerres Néo-Coloniales, la capacité des drones à forcer le rythme et à déjouer les manœuvres des unités ennemies a été d'une extrême valeur pour la Force Militaire Nomade, numériquement inférieure. Cependant, lorsqu'ils étaient engagés dans un combat direct, les drones présentaient une série de faiblesses qui entraînaient un taux d'attrition élevé. Pour résoudre ce problème, la série Sputnik a intégré une série d'améliorations et d'optimisations spécialement conçues pour les attaques directes.

La plus grande réussite des ingénieurs de Bakounine a été d'augmenter leur blindage, leurs défenses électroniques et leur facteur de protection NBC, tout en conservant le taux élevé de mobilité et de vitesse caractéristique des drones. Les sputniks peuvent se déplacer sur n'importe quelle surface et l'escalader, tout en servant de bastion d'où les hackers tactiques nomades peuvent opérer en toute sécurité. Même avec toutes ces améliorations, les Sputniks ont un coût de fabrication et de maintenance inférieur à celui de tout T.A.G. ou autre système de combat avancé. Leur poids léger et leur petite taille en font l'option la plus efficace pour gérer rapidement des scénarios tactiques, ce qui explique leur présence en grande quantité dans les forces nomades. Ils peuvent agir comme un

élément défensif supérieur à l'infanterie, mais les officiers nomades savent qu'ils sont plus efficaces lorsqu'ils sont utilisés dans des situations mobiles qui exploitent leur vitesse, leur capacité de choc et leur puissance de feu, pour se rapprocher de l'ennemi et le détruire dans presque toutes les conditions du champ de bataille.



Les différents modèles de Sputnik possèdent des capacités différentes qui déterminent leur rôle dans une force d'attaque.

Le modèle **Lunokhod (Moonwalker)** est utilisé pour sonder et déborder les groupes de combat ennemis. Il doit forcer ou créer un combat, souvent en envahissant les "zones de sécurité" de l'ennemi.

Le modèle **Tsyklon (Cyclone)** est capable de déployer une puissance de feu incroyable mais précise tout en restant très mobile, ce qui lui permet de décimer directement les adversaires, de couvrir l'avance des troupes alliées ou de fournir une capacité antichar supplémentaire.

La philosophie tactique des Nomades, consciente du potentiel offensif des Sputniks, met l'accent sur leur utilisation dans des manœuvres d'attaque de type "assaut soudain". Un "assaut soudain" implique de vaincre la résistance ennemie par une offensive à la fois rapide et dévastatrice. L'effet traumatique de l'assaut sert à déséquilibrer l'ennemi et à l'empêcher de se regrouper. Avec un taux de réussite élevé dans ce type d'opérations, causant régulièrement de nombreuses pertes et des chocs immenses sur le moral de l'ennemi, la présence de Sputniks est essentielle dans tout groupe de combat Nomade.

ZONDBOT



« Les Zondbots sont un succès assuré ! Ce ne sont pas seulement de mignons petits robots, ce sont des héros métalliques en miniature. Ils courent entre les balles pour sauver des vies ou réparent les véhicules pour que les autres puissent continuer à se battre, ou se replier dans un endroit sûr.

Ils sont un exemple pour tous. "Votre taille n'a pas d'importance. Votre force n'a pas d'importance. La seule chose qui compte, c'est que tu sois intelligent et courageux, comme eux". Existe-t-il un meilleur message à transmettre aux enfants ?

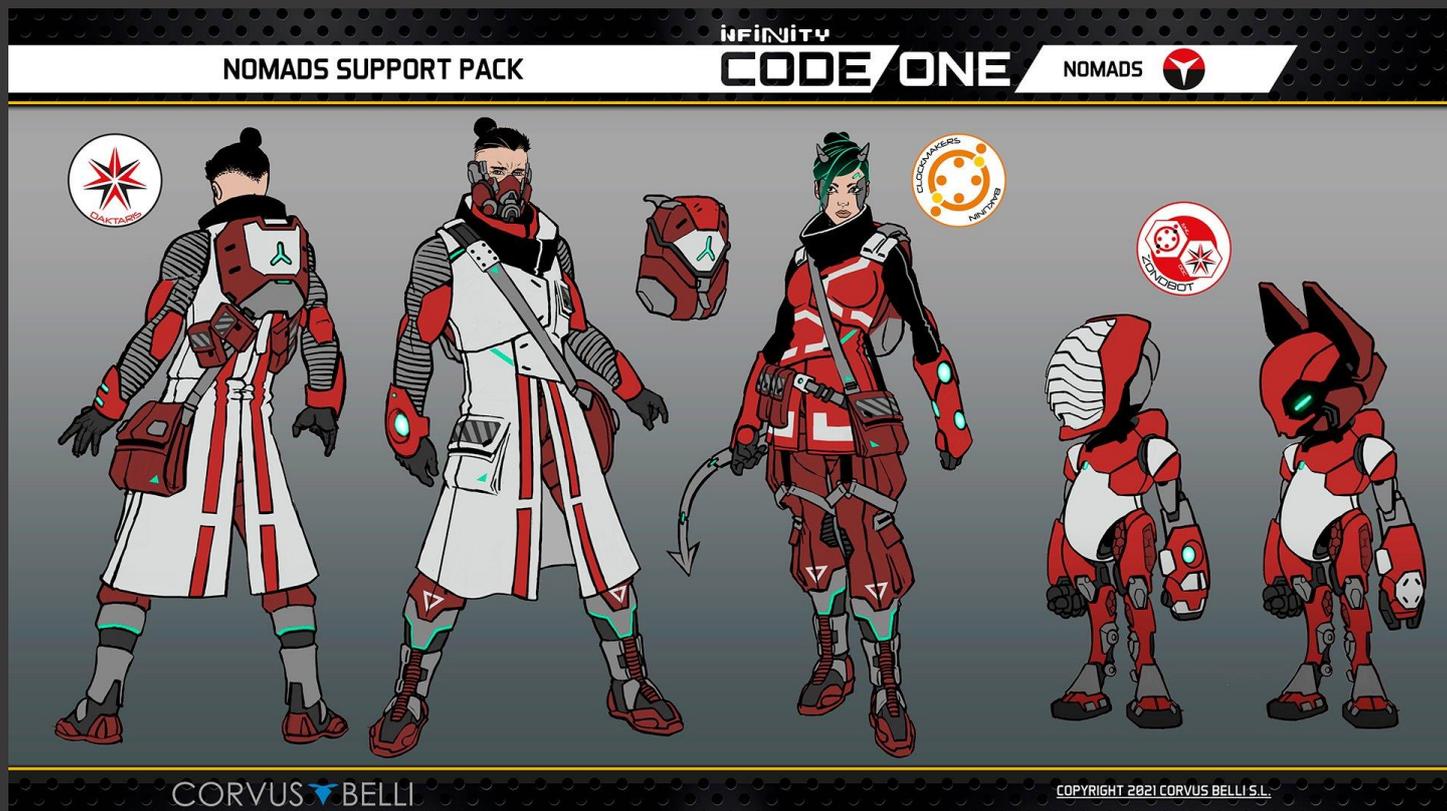
Et leur look... rien à voir avec des araignées rampantes, mais de petits chevaliers agiles en armure aux couleurs sportives. Ils ne semblent pas avoir été conçus par l'industrie militaire mais par le département marketing d'une société de jouets. Ils sont parfaits pour développer toute une ligne de produits dérivés : holo-animaux, cyberpals, vêtements, accessoires scolaires...

Et tout cela commence par une multitude de séries dans Maya. Nous prenons deux Zondbots, Medic et Ingénieur, aux personnalités opposées, qui affrontent des aliens maléfiques, et nous avons le cocktail parfait d'humour et d'aventure... Nous avons aussi leurs contrôleurs comme personnages secondaires, la référence d'identification humaine, un Clockmaker et une Daktari féminine sexy, et là

nous pouvons inclure une sous-intrigue romantique pour capter le public adolescent. Les possibilités de ces petits robots sont énormes.

Messieurs, les Zondbots sont peut-être des troupes non combattantes... mais ils vont conquérir le marché pour nous. »

Celia Steenwijck. Créatrice de SmartLudus Co. Bakounine. Phase initiale du développement du produit. Réunion informative numéro 00974. Dossier d'enregistrement. Extrait.



WOLFGANG AMADEUS WOLFF, CHASSEUR DE PRIME WULVER



Quand je dis problèmes, je parle des miens, et comme si cela ne suffisait pas, de ceux des autres aussi. Car je suis un chasseur de primes, je chasse les gens pour de l'argent, et pendant que je les poursuis, je fuis en même temps mes propres problèmes. Mais quand je m'arrête, quand je suis entre deux emplois, mes problèmes me rattrapent, et ils le font souvent de manière soudaine et violente. Alors, j'essaie de m'occuper et de passer d'un travail à l'autre. On pourrait dire que je suis un bourreau de travail, et je le suis certainement, car le travail m'éloigne de mes autres addictions comme l'alcool ou le jeu, sources de mes problèmes. Voilà, le cercle vicieux d'une vie trépidante.

Avais-je un jour, jamais imaginé que ma vie serait comme ça ? Pour vous dire la vérité, lorsque j'étais un petit garçon, à la frontière orientale de la Mérovingie, je pensais que la seule chose qui m'attendait était une vie relativement courte à travailler du lever au coucher du soleil dans les mines de Teseum. Et que la chose la plus excitante de ma vie pourrait être un raid antipode, qui marquerait aussi ma dernière expérience dans la vie, car ces créatures ne nous aiment pas beaucoup, nous autres Wulvers. Mais il s'est avéré que ce que nous allions vivre était plutôt un raid de marchands d'esclaves Yuan Yuan, qui recherchaient des hybrides comme moi pour un réseau de trafic d'êtres humains. Et c'est ainsi que mon jeune moi s'est retrouvé dans le monde clandestin de Bakounine, au sein d'un circuit de combat illégal de chimères.

Dans les premiers temps, je n'étais pas très doué pour le combat, c'est pourquoi, lors d'une soirée spéciale du vendredi soir, un pupnik me mangea la moitié de la main gauche. Mais grâce à un implant de lame sophistiqué pour remplacer mon moignon, ainsi qu'une attitude agressive et l'expérience acquise en étant battu, je me suis amélioré. Et alors que ma carrière semblait sur le point de décoller, des hommes armés travaillant pour Herr Schumann, le chef de la mafia locale, ont abattu mon propriétaire pour des dettes impayées. Comme Herr Schumann me considérait comme sa propriété et faisant partie de ses biens, il m'a fait travailler comme videur au Fever Room, l'un de ses "gentlemen's clubs", un nom fantaisiste pour les clubs de strip-tease. La plupart des garçons et des filles qui y dansaient appartenaient au même réseau de trafic d'êtres humains que celui qui m'avait enlevé, si bien qu'un jour, une escouade de Janissaires et de Modérateurs est apparue pour démanteler notre établissement. Les Janissaires détestent vraiment les trafiquants d'êtres humains et, après avoir remonté le réseau jusqu'à Herr Schumann, ils ont conclu un accord avec le Corps des Modérateurs : arrestations et gloire pour eux et vengeance pour les Janissaires. J'ai échappé à l'enfumage grâce au collier neural qui m'a identifié comme une non-personne. Et c'est ainsi que ce sauvage Ariadnais asservi à Bakounine fut libéré par des commandos HaqqIslamites : un bel exemple du pouvoir de la mondialisation.

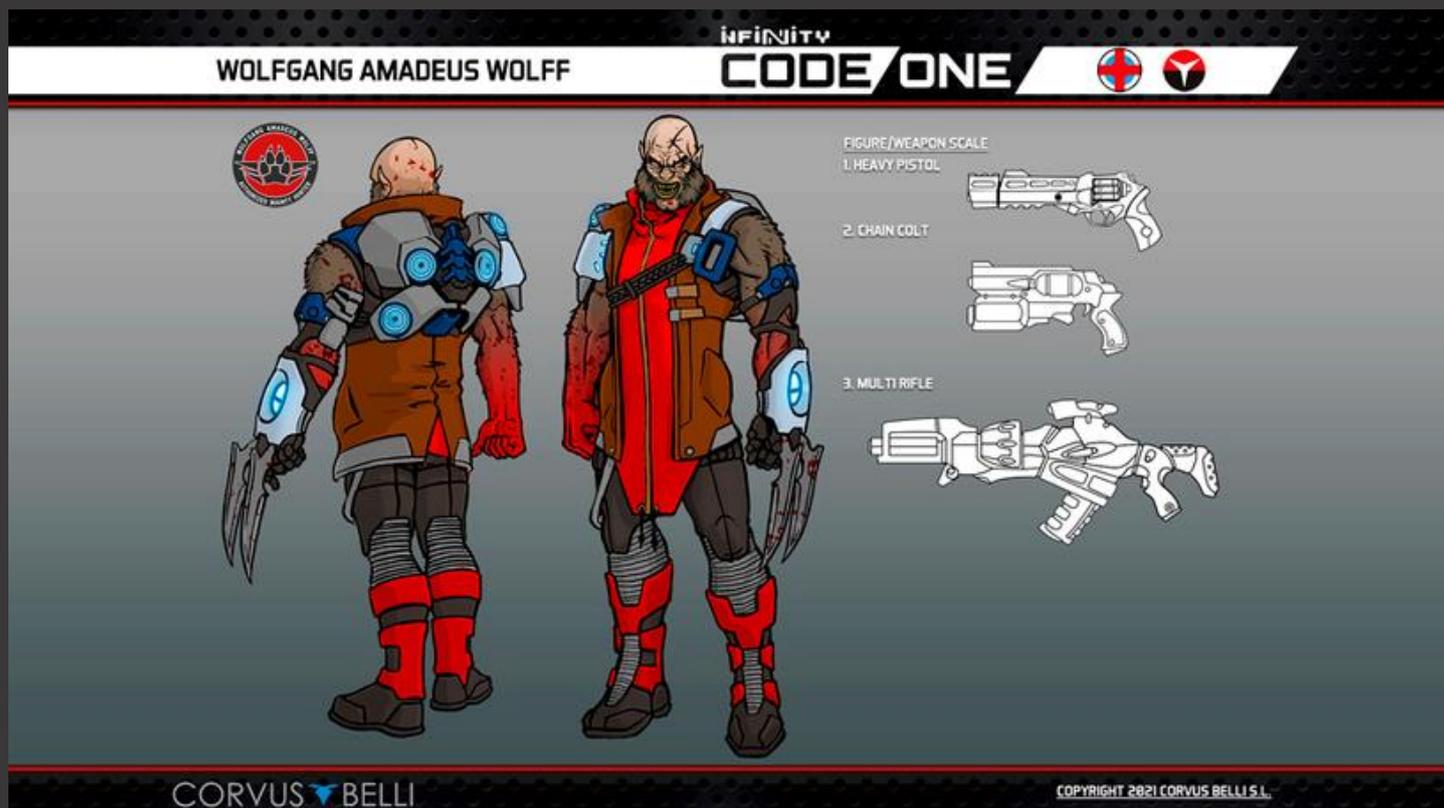


Malgré leur apparence rude et hostile, les Janissaires se montrèrent très aimables à mon égard et proposèrent de m'emmener à Bourak pour que je suive un programme destiné à m'aider à me réintégrer dans la société. Mais regardez-moi, avec toute cette fourrure, comment pensez-vous que je supporterais les températures élevées de Bourak ? Alors, je les ai remerciés et je suis parti à la recherche d'un autre endroit qui avait besoin d'un videur. J'avais besoin de gagner un peu d'argent pour payer mon entrée dans le syndicat des chasseurs de primes. Si j'ai bien appris quelque chose de ces Janissaires, c'est qu'être légalement autorisé à poursuivre et à tabasser des méchants semblait très gratifiant. Et c'est ainsi que j'ai fini dans ce métier, un métier dans lequel je suis plutôt bon, aucun hors-la-loi ne peut m'échapper... Sauf un gros Yuan Yuan, qui courait incroyablement vite pour sa carrure !

Ouais, je sais ce que vous pensez. Je ne suis clairement pas un membre important du Syndicat, comme cette coincée de Miranda Ashcroft, mais je n'ai pas la patience de faire dans le mondain. De plus, je ne pourrais pas chasser des proies très lucratives, car je gaspille tout mon argent en alcool et en jeux d'argent. Louer une chambre juste au-dessus du Fever Room n'aide pas... Et oui, il a rouvert sous une nouvelle direction, plus glamour que jamais. Maintenant, de nombreuses célébrités comme 8-Ball et Diva Davinia viennent au club, attirées à la fois par le spectacle de strip-tease et les parties de poker illégales organisées dans les coulisses. Ces parties sont ma perte, et après chaque série de malchance, je dois rembourser les intérêts de mes dettes en travaillant à nouveau comme videur dans

ce club. Même si cela ne dure que quelques heures et que les clients aiment prendre des holoselfies avec le Wulver à la griffe cybernétique et lui payer quelques verres, je me console en me disant que, malgré tout, c'est toujours le meilleur moment de ma vie. Mais dès que je le peux, je retourne sur la route pour chasser des proies... Des gars comme vous, qui ont eu des ennuis ou fait quelque chose que quelqu'un n'a pas aimé et qui se sont retrouvés avec une prime sur leur tête.

Au fait, merci beaucoup. C'est gentil à vous d'écouter mon histoire pendant que je trace les données de votre clamp neuronal pour savoir où vous emmener. Pardonnez-moi de ne pas me souvenir de beaucoup de choses sur vous, mais, comme je l'ai dit, trop d'alcool et d'autres choses la nuit dernière, après avoir célébré votre capture, je suppose. Maintenant je vais vous détacher de cette chaise et enlever votre bâillon. Je vous demanderais bien de ne pas crier ou d'essayer de vous échapper, mais j'ai l'habitude et je sais que c'est inutile. Donc, si ça ne vous dérange pas - de toute façon si ça vous dérange, je m'en fous - je peux vous endormir comme un bébé, pour que vous ne causiez pas de problèmes. Hé, calme-toi, ne sois pas nerveux, tu ne vas rien sentir du tout. Je vais te faire mon grand final : si rapide et si fort qu'il t'emmènera directement au stade du KO. Avec les compliments d'un véritable virtuose du poing cybernétique !



ANALYSTE DE LA MAIN NOIRE



Midnight Sun ("Soleil de minuit") n'est qu'une des nombreuses équipes d'analyse des renseignements employées par la Main Noire. Cette organisation de l'ombre opte pour l'application des principes darwiniens à ses analystes afin de maximiser la fiabilité de leurs résultats. Les groupes de travail de la Main Noire sont encouragés à se faire concurrence pour obtenir la plus grande quantité d'informations pertinentes permettant de résoudre une affaire ou une éventualité.

L'ensemble du flux de données est exploité par chaque équipe d'analyse, mais chaque extrait est étiqueté de manière compréhensible avec la source et l'historique d'utilisation, ce qui garantit une évaluation équitable des performances. Avec ce système en place, les différentes équipes et les différents départements sont libres de partager leurs résultats sans compromettre l'environnement de compétition encouragé par la Main Noire. Avec Carlos Hornoy à la barre, Midnight Sun est l'une des équipes d'analyse de renseignements les plus fécondes de la suite de la Main Noire, et peut-être la plus performante de son époque.



RPG NOMADS THEMED MINIATURE



infinity CONCEPT.

RAOUL SPECTOR.



Raoul Spector est un mercenaire pour lequel mentir est devenu aussi naturel que respirer. En tant qu'expert en furtivité et en combat au corps-à-corps, ses compétences se concentrent sur l'augmentation de ses spécialités.

Une rumeur circule dans les bars où les gens qui connaissent le maniement des armes ont tendance à se rassembler. Une rumeur sur un homme mort. Ou, peut-être plus exactement, d'un homme qui "devrait être mort". La rumeur, et ce n'est rien d'autre, est liée à la chute du clan Ônishi et de l'homme qui lui a fait honte : Saito Ônishi.

Le clan Ônishi était le clan ninja le plus réputé de la préfecture d'Aomori, et Saito Ônishi était leur meilleur homme, celui qui a mené les missions les plus traîtresses. Saito devait son succès à sa planification méticuleuse des opérations et à la rapidité et à la furtivité avec lesquelles il exécutait ses plans. Il était destiné à être le chef du clan Ônishi, mais une nuit, tout s'est écroulé au cours d'une mission délicate. L'opération a été un désastre : la fille qu'ils devaient sauver a fini morte, ainsi que l'équipe de soutien de Saito et tous les kidnappeurs.

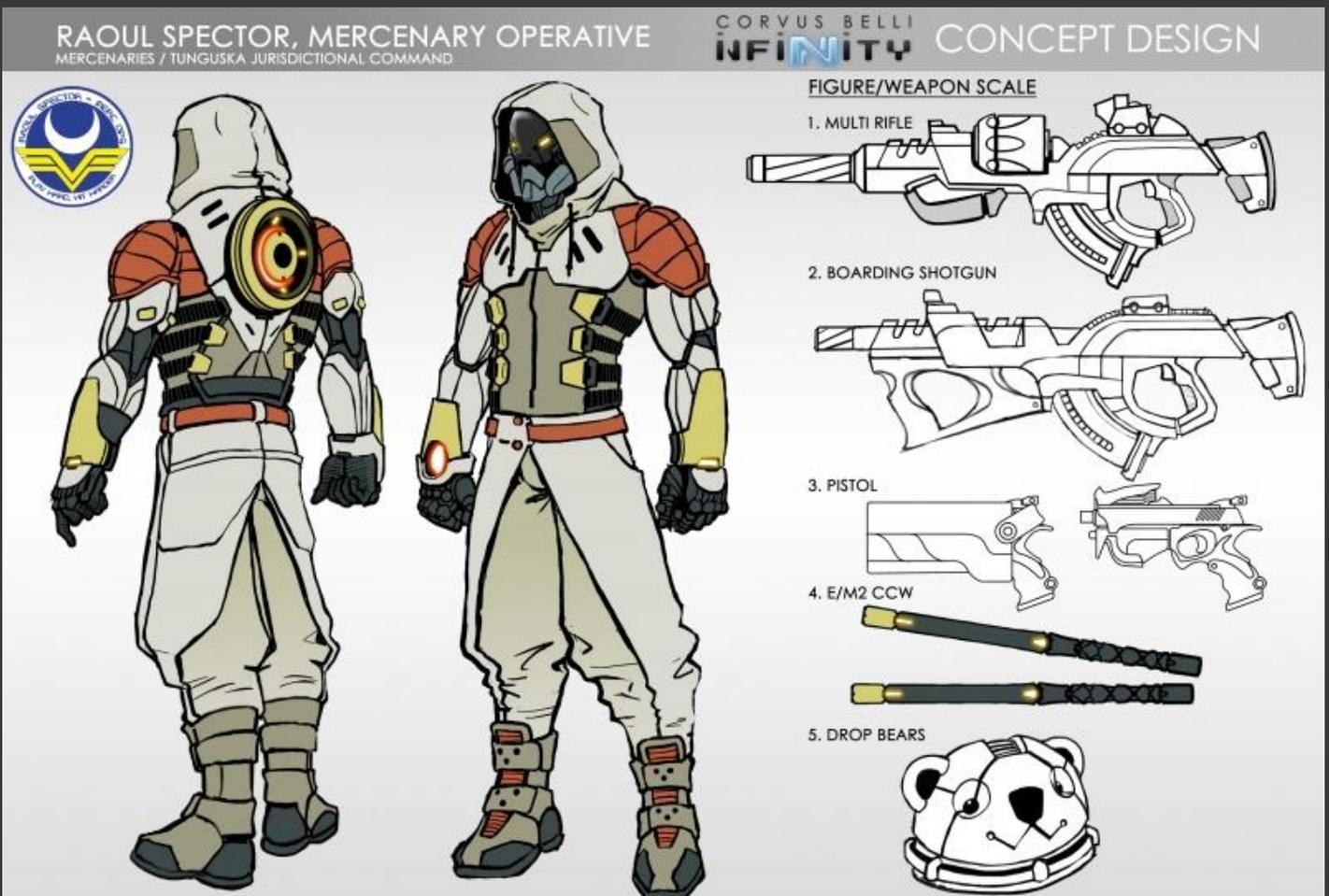
Comme il n'y avait personne à interroger, la réputation du clan était en jeu. Le devoir de Saito Ônishi était maintenant de se présenter à la famille de l'otage décédé et de montrer le sumimasen, l'éternelle contrition, en offrant sa vie en guise d'excuse pour ses erreurs.

Mais Saito ne s'est jamais présenté, déshonorant ainsi son propre nom et son clan. Il est devenu alors un paria.



Son propre clan et la famille de l'otage assassiné le mirent à prix, et il fut bientôt tué par un commando de ninjas Ônishi dans un élan de justice et de vengeance. Ce fut là, la fin de Saito Ônishi, mais pas la fin de cette histoire. Des mois plus tard, Yoshitsune Ônishi, le remplaçant de Saito, fut retrouvé mort chez lui. Certains disent qu'ils auraient trouvé sur lui des preuves vidéo qui le reliaient aux ravisseurs de cette pauvre fille. Quoi qu'il en soit, le clan Ônishi classa l'affaire et personne ne chercha plus loin.

Et pourtant, il y a un nouveau joueur dans le circuit des mercenaires, un assassin exceptionnellement furtif connu sous le nom de Saito Tôgan. C'est un expert en art martiaux dont la technique ressemble beaucoup à celle d'un ninja Ônishi tristement célèbre et malheureux....



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

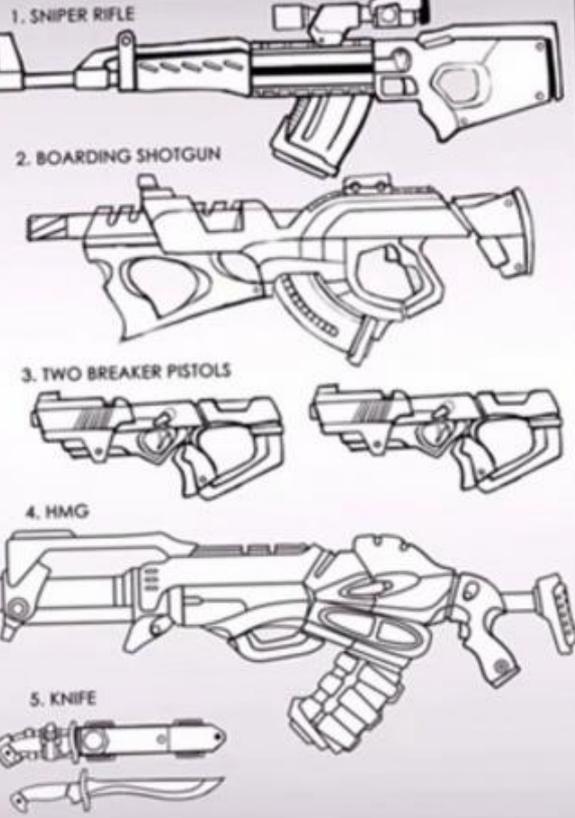
MERCENARIES

CORVUS BELLI
INFINITY

CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

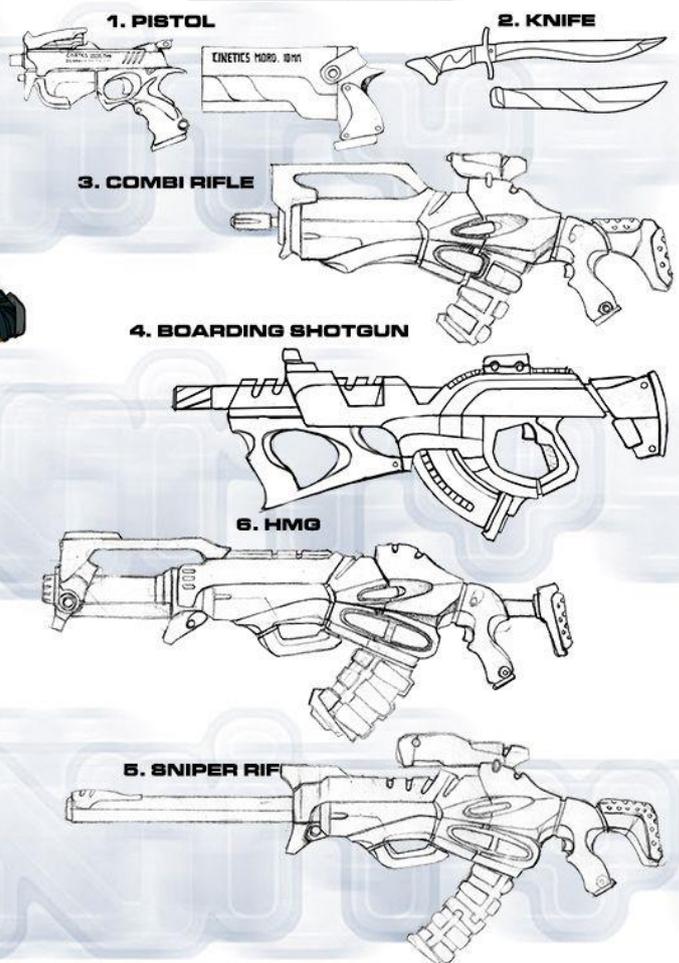


COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLII S.L.L.

AUTHORIZED BOUNTY HUNTER



WEAPON OPTIONS



COPYRIGHT 2009 CORVUS BELLII S.L.L.

Infinity CONCEPT.

AUTHORIZED BOUNTY HUNTER



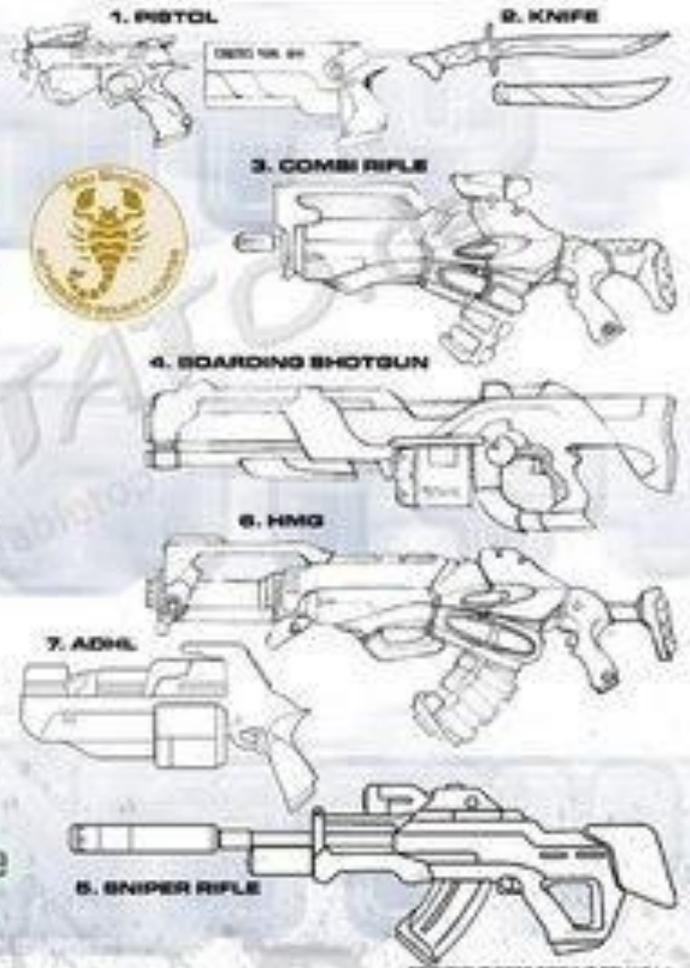
INFINITY CONCEPT.



MAGABOJATO.de

Magazine about

WEAPON OPTIONS



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.

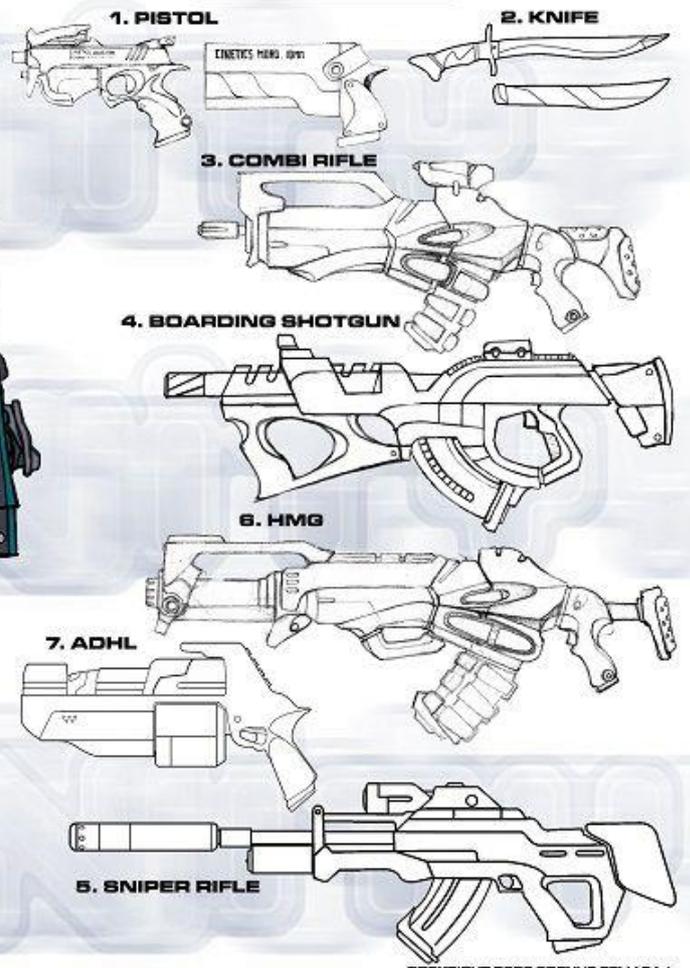
AUTHORIZED BOUNTY HUNTER



INFINITY CONCEPT.



WEAPON OPTIONS



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.

LA CHASSE À TOUTE VITESSE : LA NAISSANCE DES CHASSEURS DE PRIMES MOTORISÉS



Par Gutier Lusquiños



Dans les premiers temps d'Infinity, lorsque nous testions encore les règles de la toute première édition et bien avant la sortie du wargame, nous avons déjà la règle Butin ("Booty") avec son tableau, qui incluait notamment le résultat d'une Moto. Butin a toujours été une règle amusante, mais à cette époque, il l'était encore plus, et grâce à l'un de nos testeurs, ce joueur fantastique alignait toujours un ou deux chasseurs de primes. Il n'y avait pas une partie où il ne priait pas les dieux païens pour qu'au moins un de ses chasseurs de primes finisse avec une moto, et les quelques fois où cela arrivait, ses cris de triomphe pouvaient être entendus jusqu'à Madrid.



Finalement, il faudra attendre la N3 pour voir apparaître les Chasseurs de Primes ("Bounty Hunters") dans notre wargame. Cependant, le tableau de butin est resté avec seulement quelques changements tout au long des éditions successives d'Infinity. La possibilité de sortir un chasseur de primes sur une moto s'est donc présentée.

Nous avons alors besoin d'un produit qui deviendrait la version catalogue d'une figurine exclusive - le chasseur de primes avec un fusil de précision - que seuls quelques collectionneurs chanceux recevraient. Le problème que nous avons rencontré était que cette version exclusive était si fabuleuse que nous ne pouvions pas faire grand-chose pour améliorer le modèle précédent.

En voyant les options d'armement offertes par les deux profils et le tableau de bord, quelqu'un a évoqué la moto comme une possibilité. Il s'agissait en quelque sorte d'une alternative "de niche", car en tant que figurine, elle serait trop spécifique et moins polyvalente. Cela dit, comme le chasseur de primes est vêtu d'une combinaison blindée d'une seule pièce, qui rappelle un peu celle d'un motard, il semblait que cela correspondrait bien à son style. Nous avons donc proposé de faire un test en la mettant sur une moto.

Parmi toutes les options de motos que nous avons conçues et sculptées à l'époque, nous avons opté pour la première version de Penthesilea. Elle avait une moto de style sportif et futuriste que nous aimions. Nous avons tellement aimé le résultat qu'elle a été approuvée comme produit de catalogue. C'était une décision risquée, car il s'agissait d'une option de niche, mais la communauté a répondu avec enthousiasme. Elle est devenue une figurine qui est toujours restée populaire auprès de nos joueurs.

Cela aurait pu être toute l'histoire de cette figurine s'il n'y avait pas eu l'arrivée de la N4. Avec cette nouvelle édition, nous avons cherché à simplifier le jeu, en éliminant les situations inutilement complexes. L'une des compétences concernées était, justement, Butin. Nous avons choisi de faire disparaître le mot "Moto" du tableau de Butin car cela signifiait un changement de l'attribut Silhouette et d'autres changements associés au profil de l'unité et c'était un peu compliqué à faire apparaître sur un tableau. De plus, une moto pouvait générer des questions en termes de gameplay.

C'est pourquoi dans la N4 le mot "Moto" disparaît et que la seule chose qui reste à sa place est l'augmentation de la MOV d'un modèle.

Malheureusement, cette solution signifiait que la figurine du chasseur de primes cessait d'avoir une validité officielle dans le jeu, du moins au niveau compétitif.

Il est vrai que la flexibilité des règles de proxy du système de jeu organisé d'Infinity ouvrait une brèche pour pouvoir y jouer, et dans les parties occasionnelles, c'était encore une option parfaitement valable. Cependant, si c'était quelque chose de très compréhensible pour les vétérans, ce n'était pas le cas pour les nouveaux joueurs. Il n'y avait donc que deux options pour nous : soit elle était abandonnée, soit elle était adaptée aux règles de la N4.

La première option a été fermement évaluée mais a fini par être écartée parce que nous étions très attristés d'interrompre une autre excellente figurine, surtout quand ce n'était pas prévu.



De plus, certains joueurs possédaient déjà la figurine et nous voulions qu'ils puissent la jouer. Cela nous a conduits à la deuxième option, mais avec une approche latérale : au lieu de modifier une règle, il était plus facile de proposer un nouveau profil.

En termes de fonctionnalité pour l'army, il était plus approprié que ce profil soit séparé de celui des chasseurs de primes originaux, avec la moto déjà incluse dessus.

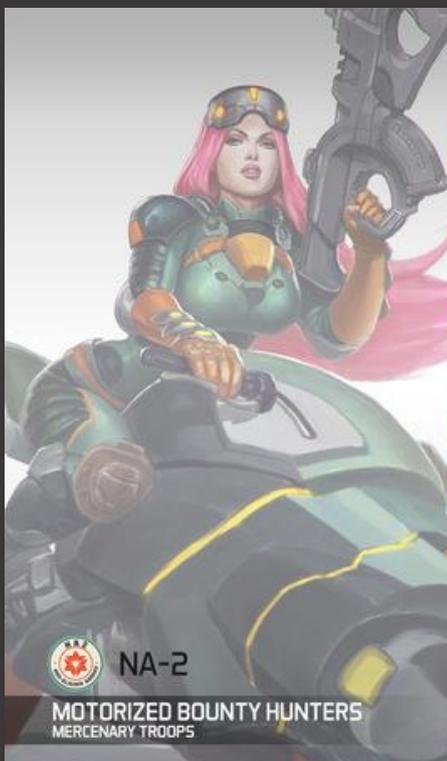
La question était donc de savoir si un tel profil convenait au jeu, comment il serait intégré et s'il déséquilibrerait les listes d'armées du jeu. Ce n'était pas une question anodine, et en fait, c'était une ligne rouge, qui si nous voyions qu'elle était franchie, signifierait l'abandon de la figurine. Une fois testée, nous avons vu que ce n'était pas le cas, et nous avons donné le feu vert pour un nouveau texte de contexte et un nouveau logo.

En ce qui concerne le contexte, le fait d'avoir un chasseur de primes motorisé n'était pas un problème, et cela correspond parfaitement à l'environnement urbain de ces troupes et à leur histoire. Qui de mieux pour avoir une moto que ceux qui chassent et poursuivent des criminels aussi dangereux qu'insaisissables ?

Au niveau des listes, pour plus de simplicité, ils rejoindraient toutes les armées qui ont déjà des Chasseurs de Primes Autorisés avec des options Fireteam : Duo lorsque leur disponibilité le permet et en gardant à l'esprit les améliorations à venir.

CORVUS BELLI
INFINITY

ISC: Motorized Bounty Hunters Mercenary Troops



LI

LI

MOTORIZED BOUNTY HUNTERS (MOUNTED)

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
8-6	17	12	10	13	1	3	1	4	1

Equipment: Motorcycle
Skills: Booty (ReRoll); Dodge (+2 Inch); Fireteam: DUO

MOTORIZED BOUNTY HUNTERS (DISMOUNTED)

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	17	12	10	13	1	3	1	2	1

Equipment:
Skills: Booty (ReRoll); Fireteam: DUO

Name	Weaponry Equipment Peripheral	Melee Weapons	SWC	C
BOUNTY HUNTER	Boarding Shotgun	Pistol, PARA CCW (-6)	0	10
BOUNTY HUNTER	Sub Machinegun, Chain-Colt (+1B)	Pistol, PARA CCW (-6)	0	8
BOUNTY HUNTER	Red Fury	Pistol, PARA CCW (-6)	0.5	15

NA-2
MOTORIZED BOUNTY HUNTERS
MERCENARY TROOPS

CORVUS BELLI N4

Cependant, pour des raisons de logistique et d'agenda, ce nouveau profil ne pouvait pas être introduit avec la sortie de la N4, nous l'avons donc gardé pour le moment où la logistique serait favorable. Cette décision n'a pas été difficile à prendre, car nous aimons aussi garder des surprises pour l'avenir et diffuser les nouvelles progressivement. De cette façon, le jeu reste vivant et dynamique tout au long de l'année et n'est pas lié uniquement aux grands événements annuels qui se déroulent dans le secteur des loisirs créatifs.

Il s'agit d'une figurine déjà existante au niveau du produit, mais du point de vue du jeu, c'est une grande nouveauté qui offre un nouveau profil, disponible pour tous ceux qui veulent l'essayer. Ce profil donne à tous les joueurs qui possédaient déjà cette figurine la possibilité de jouer avec elle sans avoir à attendre un résultat chanceux au dé ou à prier des dieux païens, comme l'a fait notre testeur unique. Le fait d'avoir un profil disponible ouvre également la porte à la sortie, dans le futur, d'une autre figurine de cette nouvelle unité - mais cela dépendra en grande partie de la réponse de la communauté. Cela signifie que vous avez tous le pouvoir. En attendant, brûlez de la gomme baby !



JELENA KOVAC



“Nemoj smarati! I am murija! (Ne m'emmerdez pas, je suis flic !).”

Jelena Kovac utilisant le jargon Anglo-Šatrovački (Anglo/Serbo-Croate) utilisé par la mafia Yougo de Tunguska. Raid sur le Club Ijara, zone de Barangays de Tunguska.

Chez Jelena Kovač, la vocation au respect de l'ordre est dans son sang. Sa mère était détective à la Securitate de Tunguska et son père, un homme de main dans la Mafia Yougo, la mafia serbe de l'Entente. Tous les deux avaient compris la valeur des règles et à quel point il est pratique de maintenir l'ordre. L'un par la loi, l'autre par les règles du monde des bas-fonds. Tous deux savaient que le chaos était mauvais pour les affaires, les affaires étant la base même de l'existence de Tunguska, et que la seule façon de garantir l'ordre était d'agir avec force contre ceux qui tenteraient de le renverser. Car, quand la situation devient extrême, il y a peu de différence entre le port d'un badge et de tatouages.

En ce qui concerne Jelena Kovač, elle porte les deux, ce qui lui a été extrêmement utile dans sa carrière de policière. Fraîchement sortie de l'Académie, Jelena fut assignée dans les Opérations Clandestines, travaillant durant quelques années sous couverture dans la Juggenmaffian, la mafia

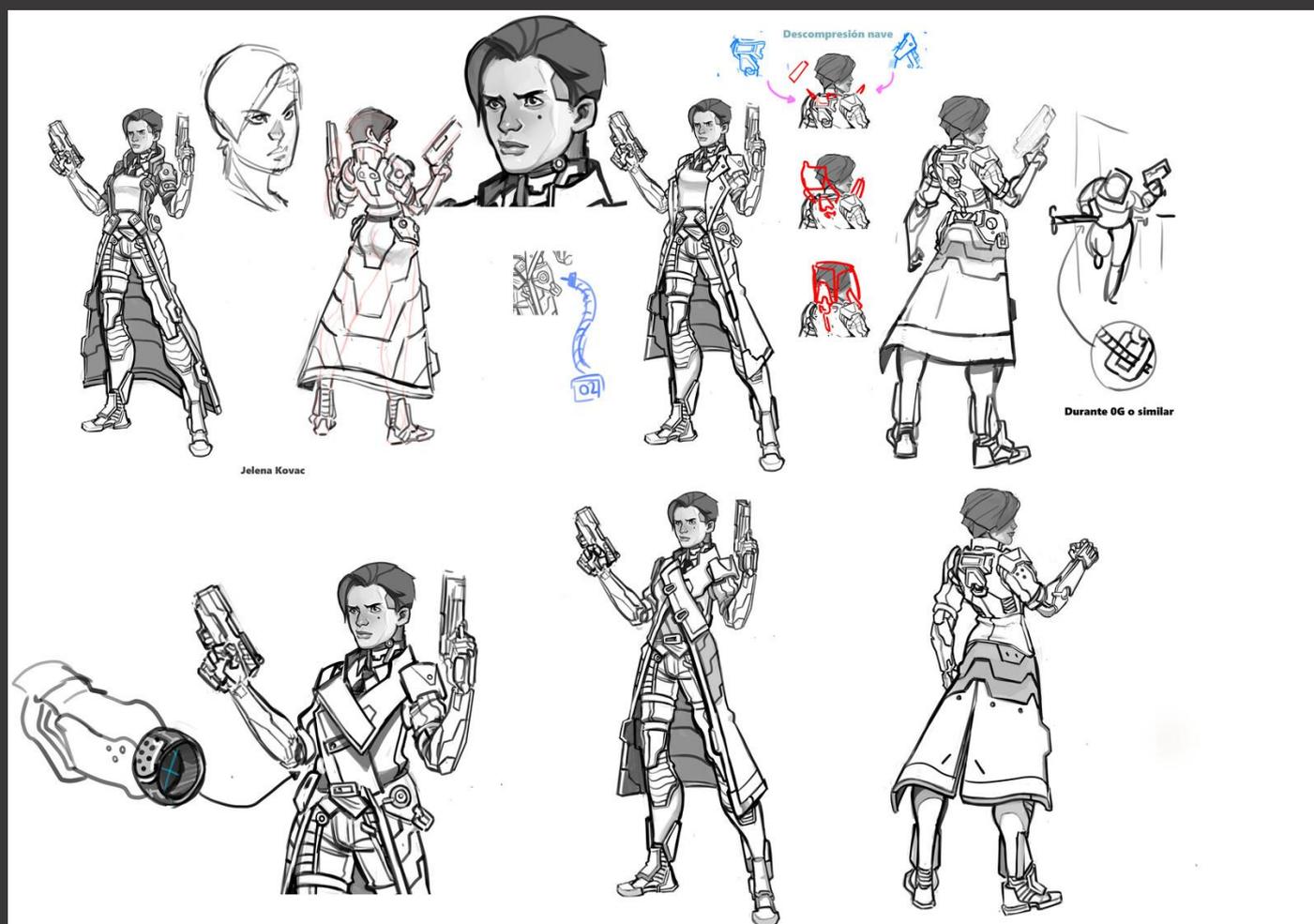
serbe installée sur Svalarheima, recueillant informations et renseignements pour la Dragnet et la Main Noire.



Mais son engagement total dans ce rôle et la réputation qu'elle y a acquise pour maintenir sa couverture lui ont valu une enquête des Affaires Internes, car nombre de ses actions étaient au moins de nature discutable. Néanmoins, les documents et les preuves présentés par Jelena étaient du genre à faire sourire le procureur et les analystes des renseignements, si bien qu'un ordre émanant directement du sommet annula l'enquête et fit taire quelques bouches. Depuis lors, la carrière de Jelena a été vouée aux opérations clandestines en profondeur. Son dossier contient peu d'affaires pour une personne de son rang et avec ses années de service, et cela parce qu'aucune de ses opérations n'a duré moins de six mois— quelque chose de très commun dans les missions d'infiltration de groupes criminels. Jelena a déjà retiré des affaires son lot de mauvais garçons ; certains sont derrière les barreaux, mais beaucoup y ont trouvé la mort en raison du système juridique impitoyable de Tunguska, et d'autres sont tombés par la main de l'inspectrice, qui ne tremble pas et n'hésite pas à recourir à la force létale. Et cela l'a amenée à se faire un certain nombre d'ennemis aussi dangereux

que rancuniers, mais jusqu'à présent, ses contacts à la Main Noire l'ont mise hors de portée de toute vengeance...

Enfin ses contacts et le fait incontestable qu'il faudrait trop d'hommes et de ressources pour la faire tomber, car peu importe le nombre qu'ils enverront, Jelena les tuera tous.



PUPPETACTIONA COMPANY

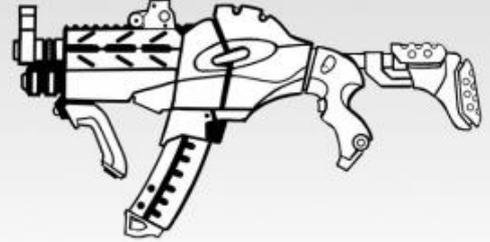


Cette unité d'anciens criminels, mélange de pilotes hackers et d'amateurs de jouets, déployant des PuppetBots, des robots tactiques qu'ils ont créés pour résoudre des problèmes auxquels personne d'autre ne peut faire face, est véritablement l'incarnation de l'excentricité tunguskane.



FIGURE/WEAPON SCALE

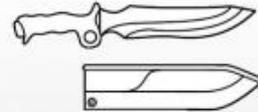
1. SUBMACHINE GUN



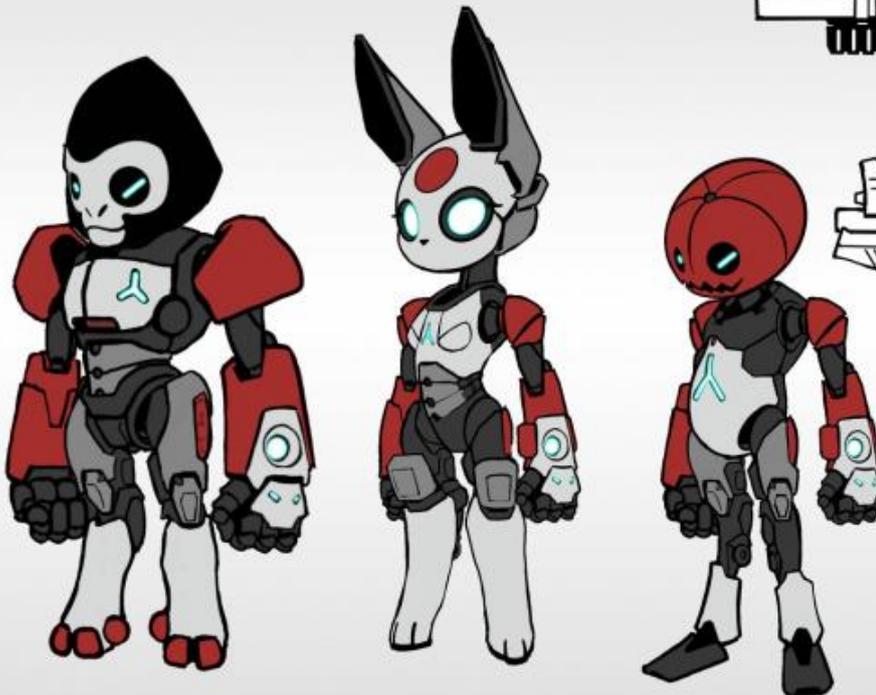
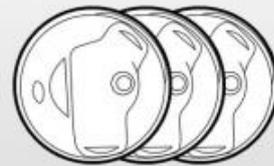
2. PISTOL



3. KNIFE



4. MINES

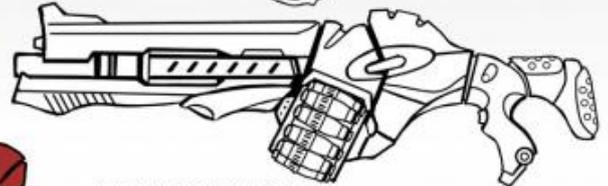


FIGURE/WEAPON SCALE

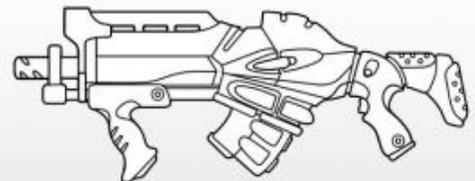
1. AP MARKSMAN RIFLE



2. RED FURY



3. BOARDING SHOTGUN



MARY PROBLEMS



Mary Problems est la plus efficace et la plus dangereuse, mais jamais la plus conventionnelle, des expertes en cybercombat des forces spéciales de Tunguska. Par rapport à un humain moyen, Mary est plus intelligente, plus rapide et plus compétente. Elle a également de superbes réflexes et un profil psychologique aussi aiguisé qu'un couteau.

ZONDNAUTICA

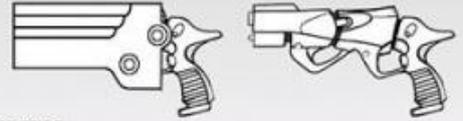


Les zondnautes montent sur leurs motos IA et se lancent à la poursuite des problèmes à plein régime, et ne descendent que s'ils constatent qu'ils sont en infériorité numérique ou en surnombre lorsqu'ils attrapent leur proie. Dans ces situations, au grand dam de leurs adversaires, la moto IA se transforme en une unité de combat tactique auxiliaire.

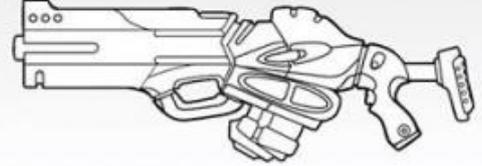


FIGURE/WEAPON SCALE

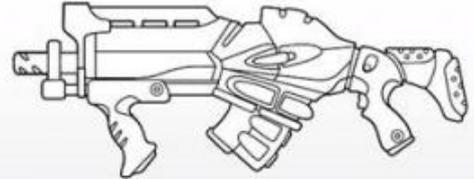
2. PISTOL



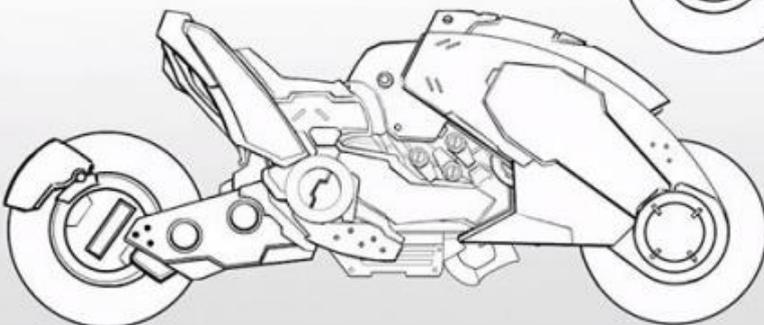
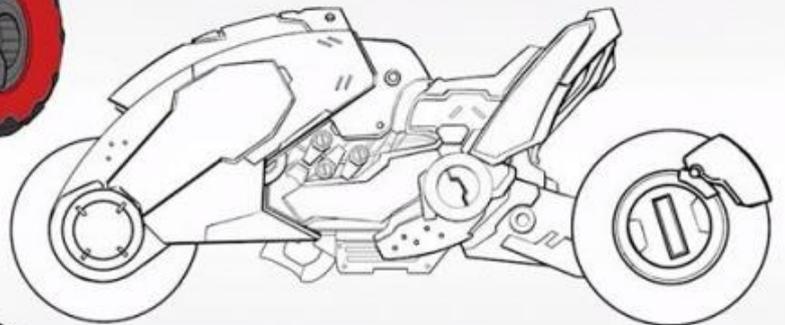
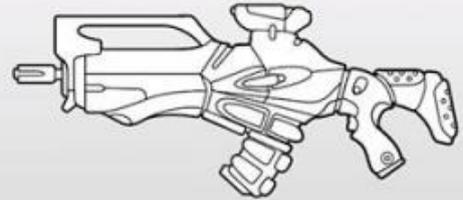
3. SPITFIRE



4. BOARDING SHOTGUN



5. COMBI RIFLE



GASOPEN19

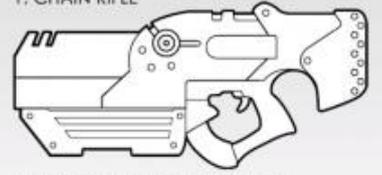
CA RAPID OFFENSIVE UNIT
SKA JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLII
INFINITY

CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. CHAIN RIFLE



2. SMOKE GRENADE LAUNCHER



EN

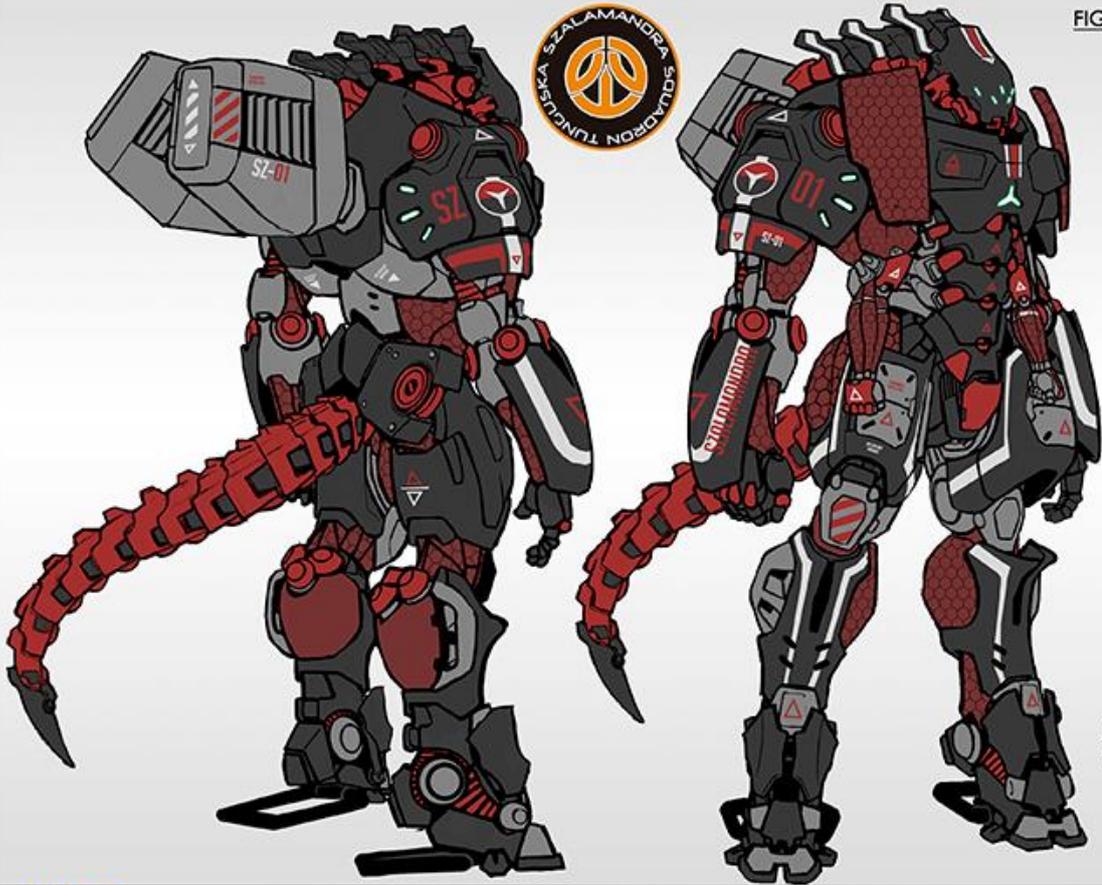
COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLII S.L.L.

TAG SZALAMANDRA SQUADRON



Les TAG (équipements blindés tactiques) de la série Reptile de Tunguska tirent leur nom de leur ressemblance avec la salamandre mythique qui pouvait vivre au milieu du feu et aussi le cracher. Leur armure épaisse leur permet de résister aux punitions les plus dures, et le canon magnétique hyper-rapide qu'ils portent peut neutraliser toute opposition. Avec une telle carte de visite, rares sont ceux qui aiment affronter l'un de ces TAG. Cependant, le véritable danger d'une Szalamandra est en lui.

Les pilotes de cet escadron de TAG sont de véritables enfants de Tunguska, tous des cyber-tueurs spécialisés dans la chasse aux autres hackers. Sur le champ de bataille physique ou dans la datasphère, les Szalamandra sont toujours les hérauts de la destruction.



FIGURE/WEAPON SCALE

5. HMC



METEOR ZOND



Zond était l'ancien nom russe des objets volants non identifiés. Un nom qui s'accorde parfaitement avec la rapidité des drones Nomades.

La Nation Nomade a une longue tradition dans l'utilisation des drones. À Corregidor, ils sont fréquemment utilisés pour l'entretien des vaisseaux spatiaux et pour le travail en EVA. Pour Bakounine, les drones sont un élément d'expérimentation et de développement d'interfaces et de systèmes, qui peuvent ensuite être appliqués à d'autres applications, comme la guerre ou le commerce. À Tunguska, elles sont très appréciées comme élément de soutien pour sa communauté de hackers et de craqueurs.

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 !

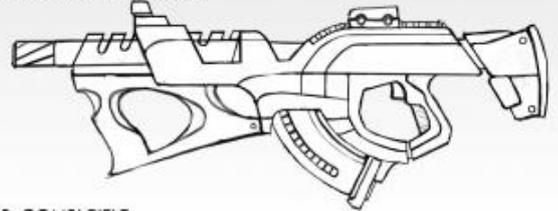
FIGURE/WEAPON SCALE



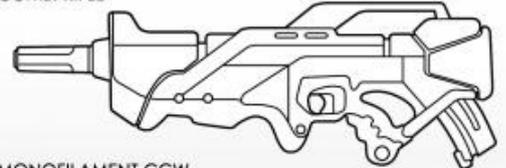
1. PISTOL



2. BOARDING SHOTGUN



3. COMBI RIFLE



4. MONOFILAMENT CCW



N3

COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLI S.L.L.

AUTHORIZED BOUNTY HUNTER

MIRANDA ASHCROFT

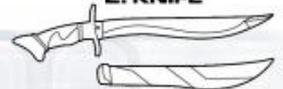
WEAPON OPTIONS



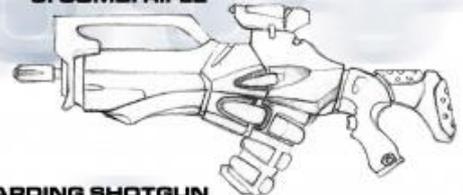
1. PISTOL



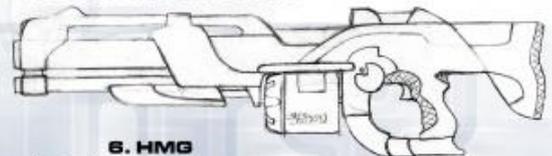
2. KNIFE



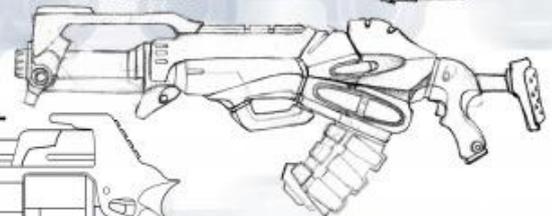
3. COMBI RIFLE



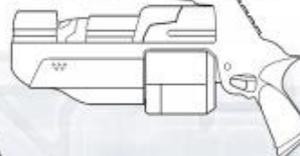
4. BOARDING SHOTGUN



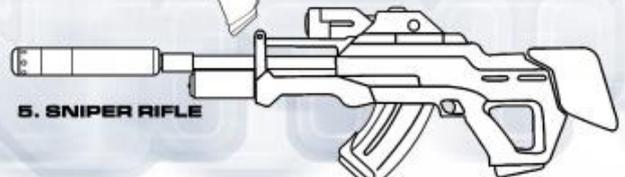
6. HMG



7. ADHL



5. SNIPER RIFLE



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.

