



## SOMMAIRE

COLDFRONT: ALEPH .....	2	PROXY MK. TACTICA: GUIDE DES CONNAISSANCES	
TACBOTS DAKINI .....	3	POSTHUMAINES [N3] .....	38
DEVAS.....	5	PARVATI, STAR DE LA CIRCLE LEAGUE .....	44
CONSULTANTS SHUKRA.....	7		
TROUPES YADU, ÉQUIPES D'ASSAUT TACTIQUE .....	9		
NAGAS .....	11		
LA CHASSEUSE À L'ARC. LA CONCEPTION DE DART .....	13		
WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY .....	20		
ASURA .....	23		
MARUT.....	25		
KARKATA .....	26		
DASYU .....	27		
GARUDA .....	29		
REBOT.....	31		
SOPHOTEC .....	32		
NETROD .....	34		
PROBOT .....	35		
POSTHUMAIN MK. ....	37		

## COLDFRONT: ALEPH



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

**ALEPH** est la seule Intelligence Artificielle qui supervise le réseau de données de la Sphère Humaine et des principaux systèmes technologiques internationaux. ALEPH est la plus grande alliée de l'Humanité, et sans elle, leur cadre sociopolitique et économique intergalactique s'effondrerait. Elle dispose également d'une branche tactique pour lutter contre les envahisseurs extraterrestres de l'Armée Combinée, mais aussi pour traquer ceux qui tentent de créer d'autres intelligences artificielles de son genre.



## TACBOTS DAKINI



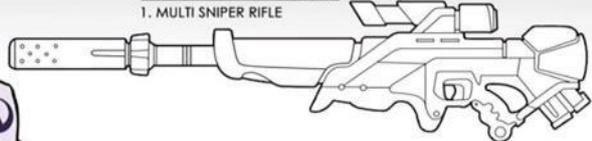
Les Drones Tactiques de la Section des Situations Spéciales (SSS) ont été conçues pour remplir une grande variété de fonctions de combat, constituant le noyau principal de la force d'intervention de l'ALEPH. Il convient de garder à l'esprit que l'IA a facilement accès aux avancées et aux technologies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

DAKINI TACTBOTS  
ALEPH / OSS

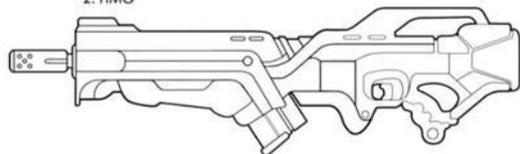
CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

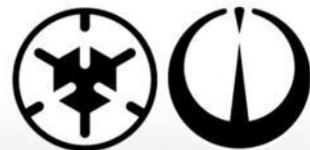
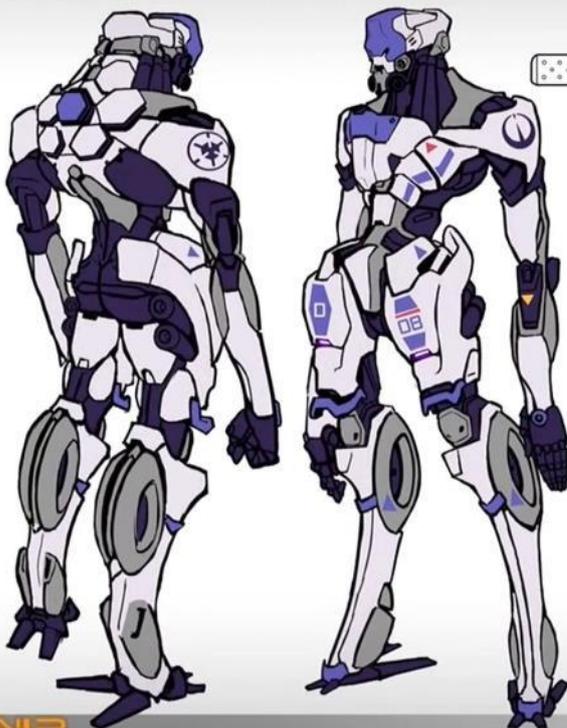
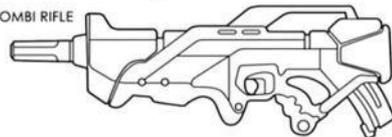
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. HMG



3. COMBI RIFLE



## DEVAS

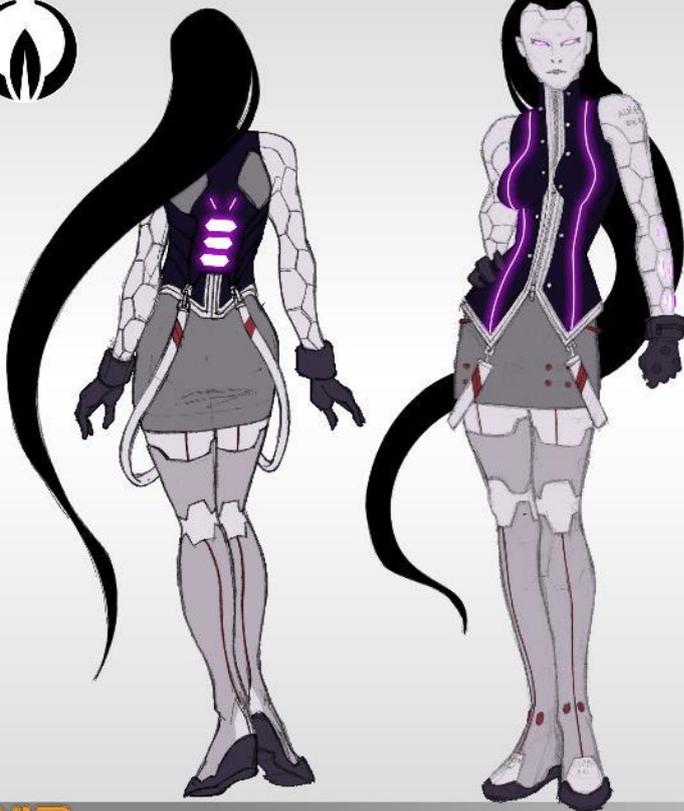


ALEPH dispose de corps biosynthétiques de niveau militaire, conçus spécifiquement pour accueillir des Aspects, ou des représentations partielles d'elle-même. Ces Lhosts sont désignés par le nom de code "Deva". Les Deva sont le noyau du système immunitaire de l'IA.

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

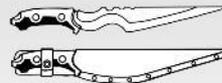
DEVA FUNCTIONARIES  
ALEPH / OPERATIONS

CORVUS BELLII  
INFINITY CONCEPT DESIGN

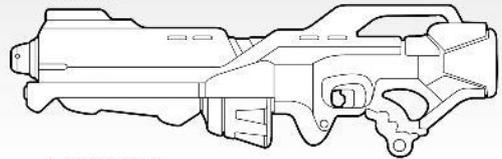


FIGURE/WEAPON SCALE

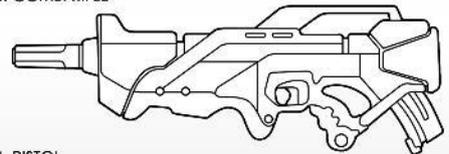
1. KNIFE



2. SPITFIRE



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



## CONSULTANTS SHUKRA



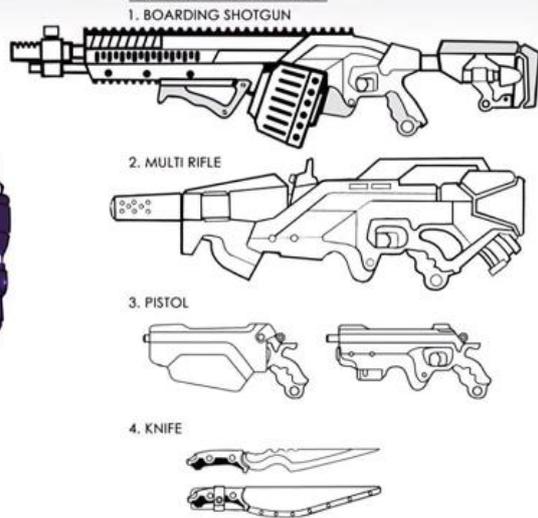
Les Consultants Shukra sont des experts en logique et en psychologie appliquées aux questions de sécurité. Mais ce sont aussi des agents spéciaux de renseignement dotés d'une formation tactique. Ils assument donc le rôle d'enquêteurs, utilisant leurs capacités particulières pour résoudre des crimes et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

SHUKRA CONSULTANTS  
ALEPH / OPERATIONS

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



## TROUPES YADU, ÉQUIPES D'ASSAUT TACTIQUE



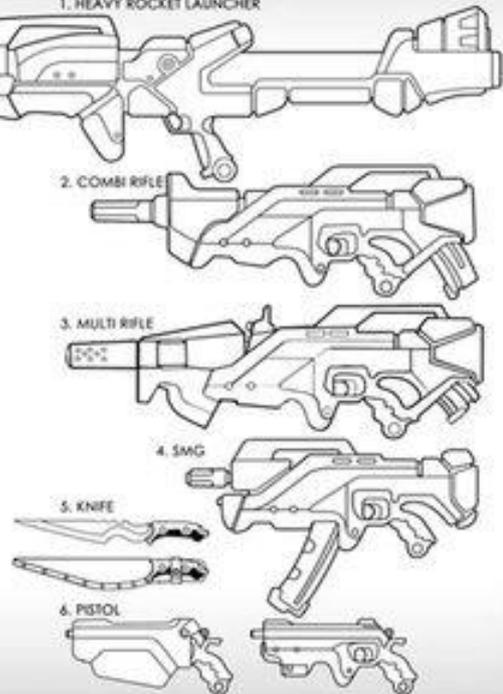
Les troupes Yadu sont l'unité d'élite de choc de la SSS. Equipés de Lhosts de première classe ainsi que d'armes et d'équipements tactiques avancés, les Yadu projettent leur ombre sur toute unité qui tenterait de les imiter. Fonctionnant au sein de la SSS comme une agence de maintien de l'ordre, ces troupes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

YADU TROOPERS, TACTICAL ASSAULT TEAMS  
ALEPH / OPERATIONS

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



# NAGAS

N4

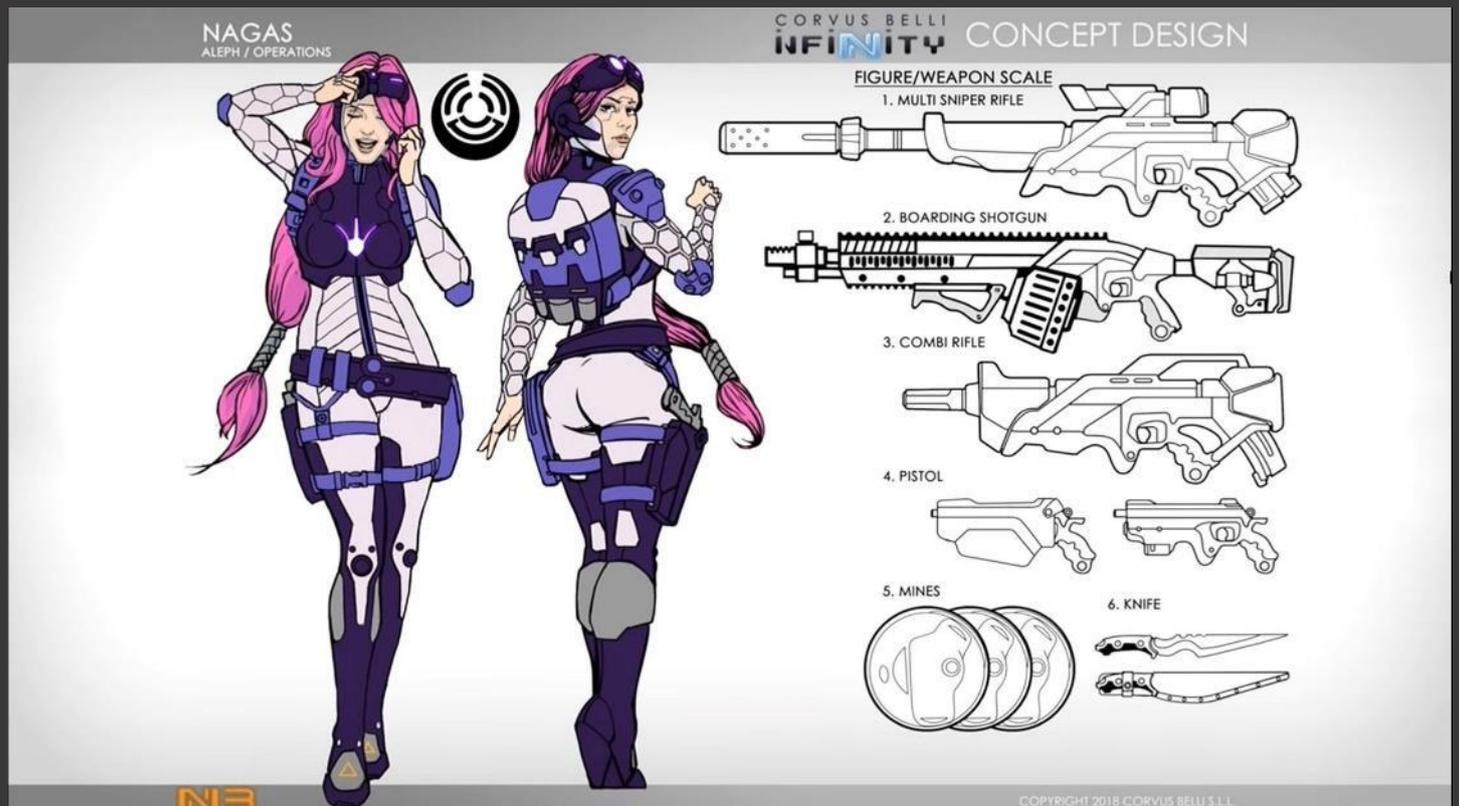


Les conditions qui règnent sur Paradiso requièrent des troupes ayant une instruction spéciale et des capacités qui leur permettent de s'adapter à l'écosystème sauvage de la planète. La fonction des Nagas de la Section des Situations Spéciales est de lancer des opérations offensives indépendantes ou en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

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



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



## LA CHASSEUSE À L'ARC. LA CONCEPTION DE DART POUR INFINITY



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

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





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

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



SUBMACHINE GUN, GRENADES

DART, OPTIMATE HUNTRESS

ARMY: ALEPH

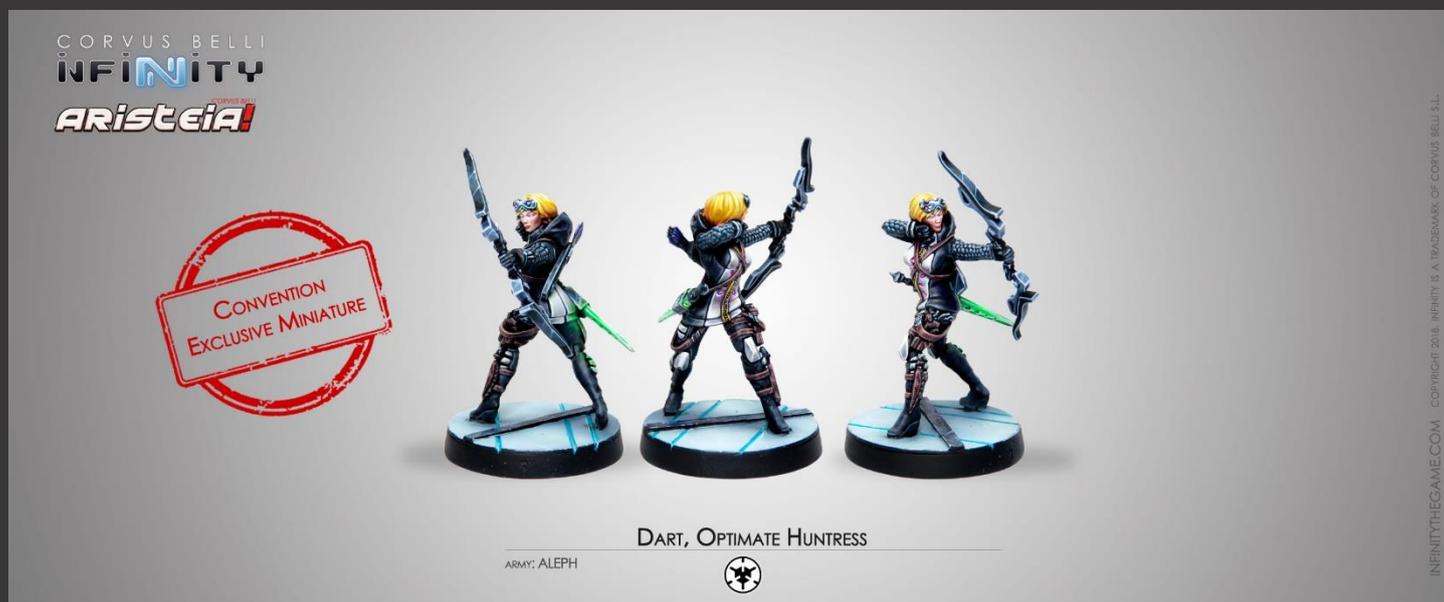


REF: 280863-0756

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



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



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

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

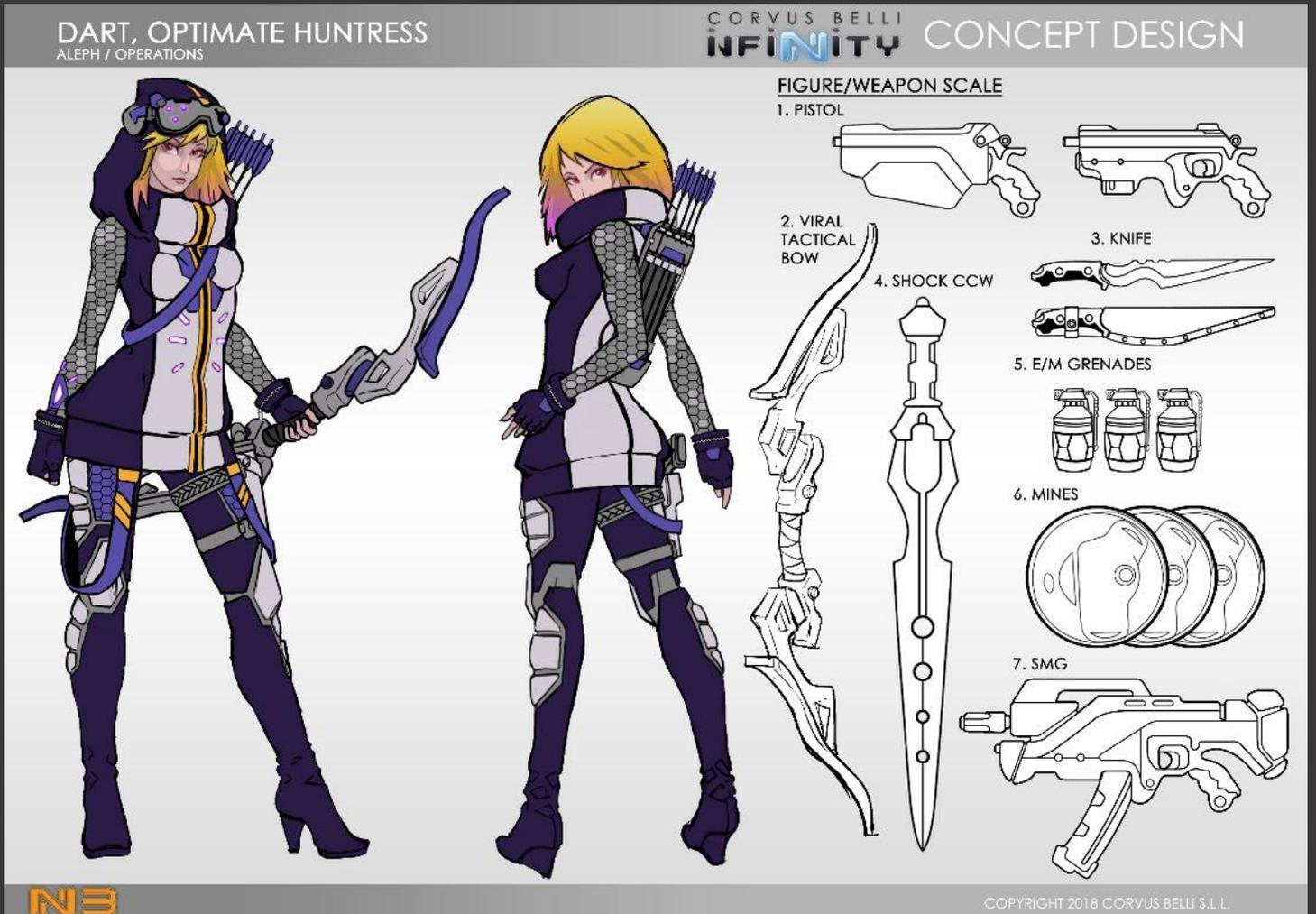


En tant que profil de jeu de Aristeia!, Je ne disposais que de la contrainte qu'elle utilisait un arc avec des flèches empoisonnées, donc j'avais beaucoup de liberté. Même si elle était une Posthumaine, nous ne la voyions pas pour autant adapter les changements corporels des Posthumains conçus comme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

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



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



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

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



DART  
RANGED

FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOW



**ARISTEIA!** CONCEPT DESIGN

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



CORVUS BELLI  
**ARISTEIA!**

## NOUVEAU WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY



De Inma "Morgana" Lage

Les **Warcors** sont des joueurs vétérans d'Infinity, notre wargame préféré. Endurcis par un millier de batailles à travers la Sphère Humaine, ils sont les premiers à faire découvrir Infinity aux nouveaux joueurs et à ceux qui sont chargés de maintenir leur communauté Infinity en vie.

Ce sont des joueurs expérimentés, des bénévoles enthousiastes qui organisent des tournois et des ligues Infinity ainsi que des démonstrations et des soirées où l'on peut s'adonner à son passe-temps favori : la peinture de figurines, la construction de décors ou tout simplement des parties amusantes.

En hommage, et inspirés par nos valeureux volontaires Warcor, nous avons créé la figurine Warcor.



En 2014, la première figurine de "Warcors, Correspondant de guerre" a vu le jour, et aujourd'hui, en 2018, la version féminine fait sa grande apparition, nos Warcors, correspondantes de guerre (Pistolet Etourdissant).

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

Nous espérons que vous l'apprécierez !

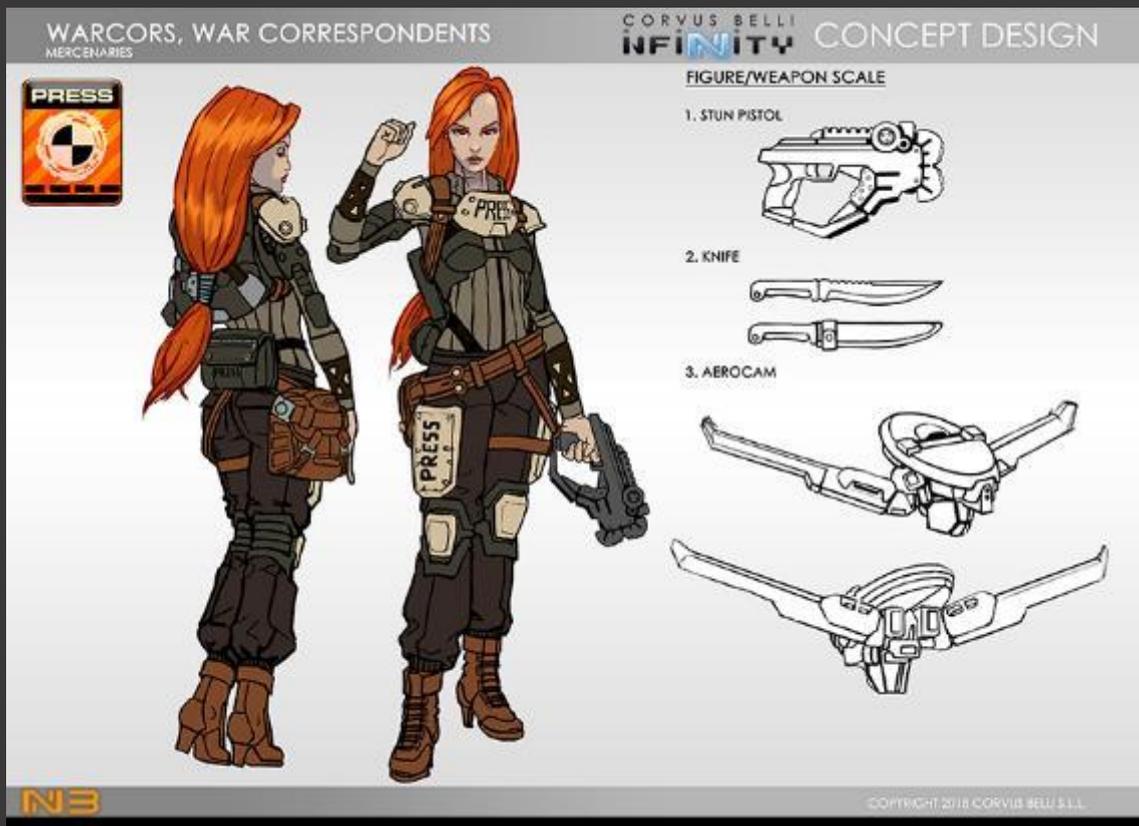


## HISTORIQUE

Les Correspondants de guerre, ou Warcors (War Correspondents), sont des journalistes professionnels prêts à passer au travers des tirs croisés pour obtenir les informations les plus exclusives ou les images les plus percutantes qui soient. L'ensemble de Maya vibre de leurs chroniques, envoyées depuis le front, transmises alors qu'ils sont affalés au milieu d'un bombardement ou que les balles sifflent au-dessus de leurs têtes. Les spectateurs adorent voir l'image vaciller pendant que la caméra à distance tremble sous les impacts des tirs hostiles. Tout cela traduit la nature épique de cette profession ; un métier d'aventurier, un métier pour des guerriers désarmés. Car lorsqu'un reporter rejoint une unité militaire, il doit faire face aux mêmes menaces que les soldats : embuscades, pièges, snipers, tirs automatiques... tous les dangers liés au combat imaginables. C'est pourquoi être correspondant de guerre, c'est faire partie d'une fraternité qui connaît l'un des taux les plus élevés de maladies cardiaques, dues à la tension et à un rythme effréné, et de divorces, car on est toujours loin de chez soi. Mais c'est une vocation plus qu'un simple travail - aucun reporter ne le fait pour l'argent, mais pour le risque et la reconnaissance d'une profession aussi épique que cinématographique.



Au-delà de la recherche de la vérité, caractéristique des débuts du journalisme, pour ces nomades errants, ce qui les fait passer de conflit en conflit, c'est l'émotion de l'histoire exclusive : informer depuis la ligne de front, voir ce que personne d'autre ne peut voir, même s'ils ne peuvent le diffuser par la suite. Parce qu'on peut tout oublier de la liberté de la presse dans les zones de combat ; la seule chose qui est diffusée, c'est ce que le Renseignement permet. Ces reporters signent un contrat de confidentialité et d'obéissance et s'ils le violent, ils se retrouvent immédiatement enfermés dans une prison militaire, pour trahison et divulgation de secrets. Le travail d'un reporter de guerre consiste à relater les actions de l'armée, à créer des héros, à les exalter et à magnifier leur légende. Tout cela pour le public, mais depuis la ligne de front et avec la caméra à la main.



## ASURA



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



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

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

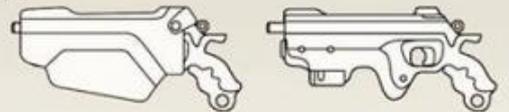
ASURAS  
ALEPH / OPERATIONS

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN

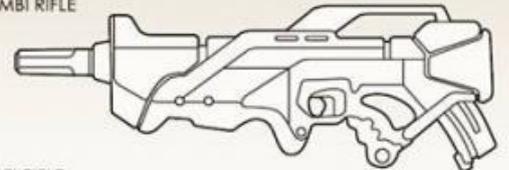


FIGURE/WEAPON SCALE

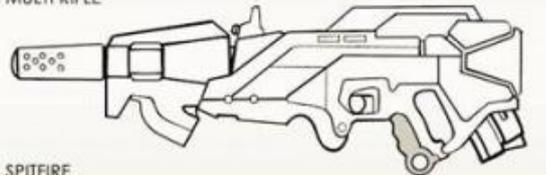
1. PISTOL



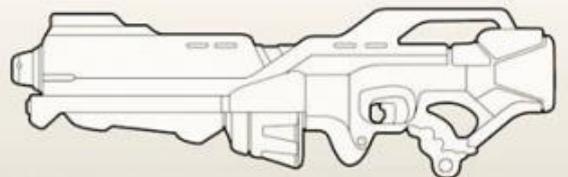
2. COMBI RIFLE



3. MULTI RIFLE



4. SPITFIRE



5. AP CCW



## MARUT



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



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

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

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

## KARKATA



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

*Les unités de drones auxiliaires pilotés à distance affectés aux TAG de la Section des Situation Spéciales, sont une élaboration du design du CrabBot de Moto.Tronica pour la Cavalerie mécanisée PanOcéanienne. En référence à son ascendant, les officiers d'OperationS ont donné à ce projet une désignation astrologique védique équivalente au crabe zodiacal, le Cancer. Les Karkatas fournissent aux drones pilotés à distance de la SSS des niveaux enviables de liberté opérationnelle tout en préservant les paramètres de risque zéro acceptables pour les pilotes, une amélioration qui place ces machines de guerre parmi les atouts tactiques les plus précieux sur le terrain.*

## DASYU



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



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

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

**DASYU**



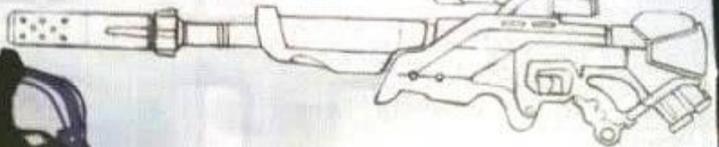
DASYU LOGO



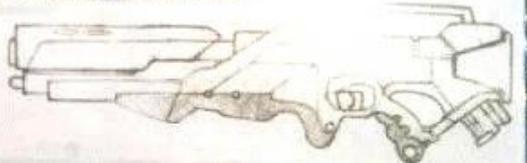
ALEPH LOGO

**FIGURE/WEAPONS SCALE**

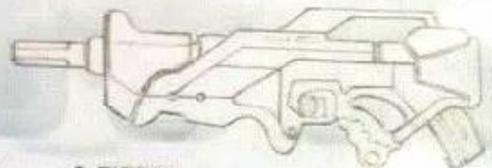
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. BOARDING SHOTGUN



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



5. CUCHILLO



CONCEPT.



## GARUDA



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

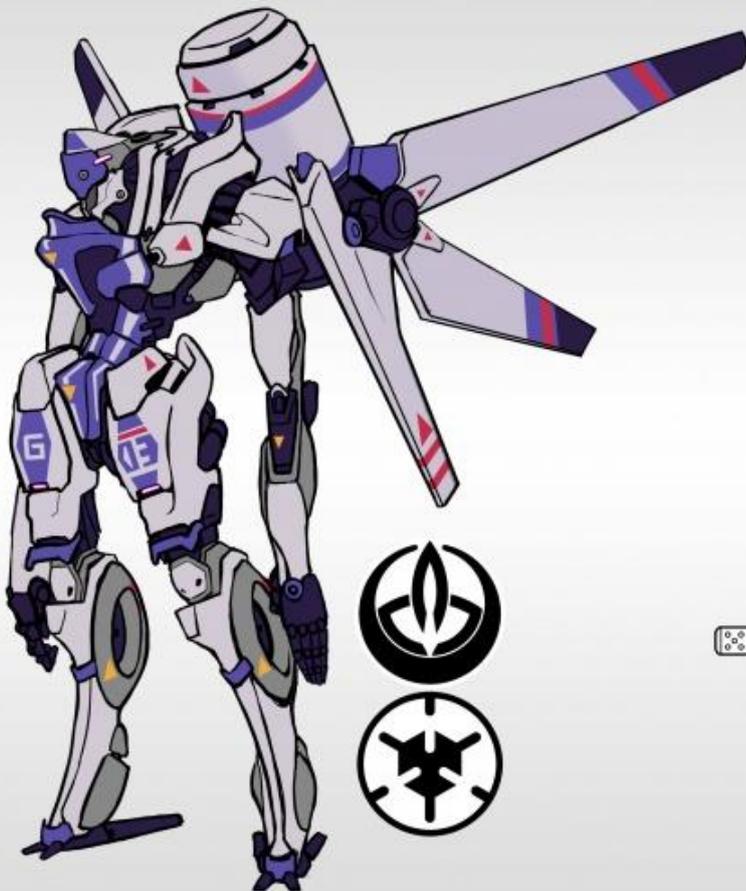


Garuda, créature fabuleuse montée par le dieu védique Vishnu, a donné son nom au Bots de Déploiement Tactique Immédiat de la Section des Situations Spéciales. Le Garuda est un modèle de drone léger utilisé pour la reconnaissance armée et l'assaut aérien.

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

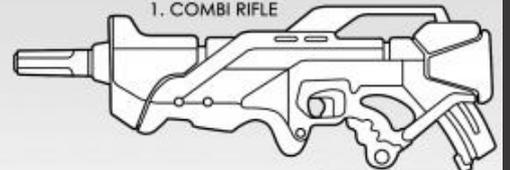
GARUDA TACTBOTS  
ALEPH

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN

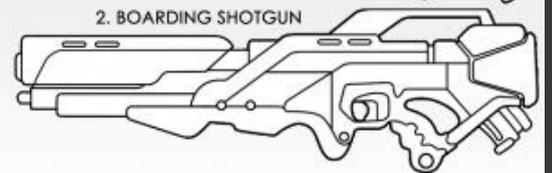


FIGURE/WEAPON SCALE

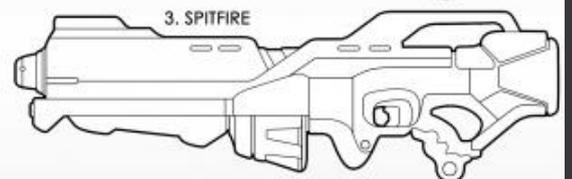
1. COMBI RIFLE



2. BOARDING SHOTGUN



3. SPITFIRE



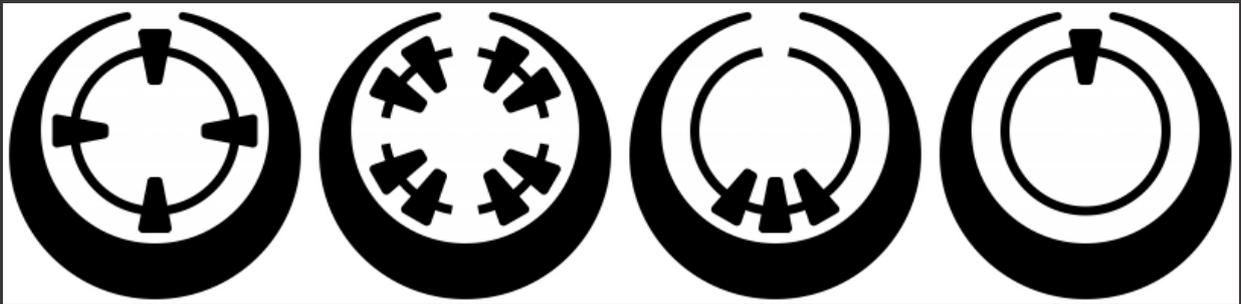
4. HMG



## REBOT



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



Rebot est l'acronyme de Remote Robot. Il s'agit de dispositifs polyvalents capables de couvrir un large éventail d'activités de combat en fonction de leur équipement installé. La Section des Situations Spéciales aime déployer un grand nombre de ces petits drones autonomes sur le champ de bataille. Ils sont comme un petit fléau, semant le chaos et la confusion pour aider d'autres forces à atteindre leurs objectifs. La désignation des différents modèles composant la série Rebot est basée sur les lettres de l'Alephbet, l'alphabet hébreu.

Les Rebots de surveillance et de vigilance reçoivent la lettre **Daleth** comme nom de code.

La lettre **Zayin**, qui signifie "Arme", est le nom des Rebots de l'artillerie offensif-défensif.

Les plates-formes d'artillerie mobiles utilisées par ALEPH sont basées sur le modèle Rebot standard, équipé de systèmes de missiles intelligents et d'un lien renforcé avec le réseau de combat. Leur puissance de feu et leur capacité de destruction sont telles qu'elles ont été appelées **Samekh** Rebots, la lettre signifiant "Donnez votre soutien" ou "Faites confiance".

Enfin, les **Lamedh** Rebots sont petits, légers et très rapides, et assurent des tâches de soutien dans des scénarios avancés de l'Infowar.

## SOPHOTEC



BEASTSOFWAR.COM

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

LIKE US: FACEBOOK.COM/THEBEASTSOFWAR

FOLLOW US: TWITTER.COM/BEASTSOFWAR

SUB US: WWW.YOUTUBE.COM/THEBEASTSOFWAR

WATCH LIVE AT: TWITCH.TV/BEASTSOFWAR

Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



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

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

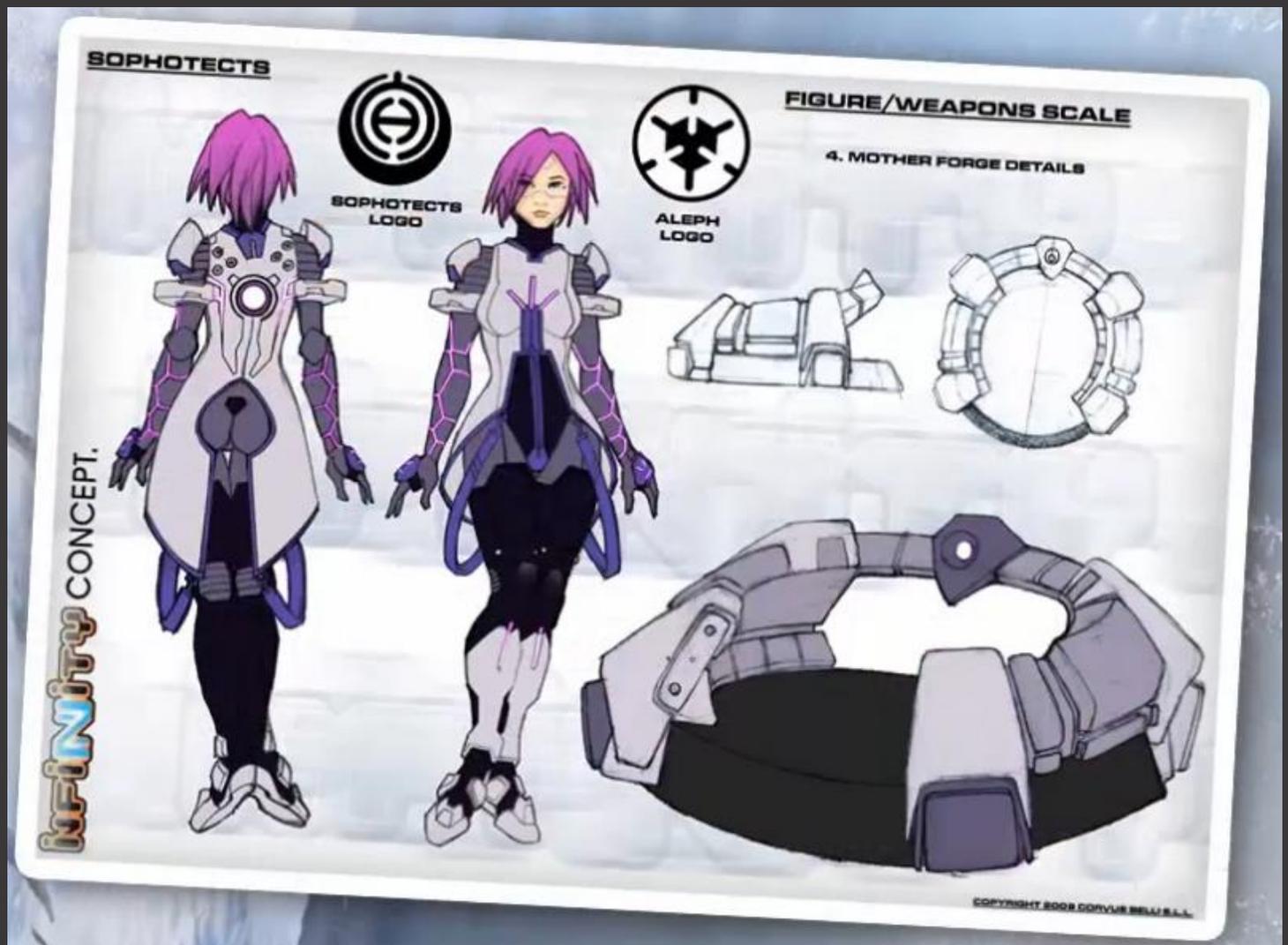
Les Sophotects sont des agents chargés du soutien technique et médicale immédiat. Ils sont conçus, formés et équipés pour maintenir le personnel et l'équipement d'ALEPH en état de marche pendant leurs opérations et les opérations combinées.

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

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

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

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



## NETROD



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



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

## PROBOT



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



"Au départ, la section des Situations Spéciales d'ALEPH utilisait les différents modèles de Mulebot PanOcéaniens comme unité terrestre semi-autonome multifonctionnelle. Cependant, il est vite apparu qu'ils devaient développer leur propre modèle, adapté aux particularités tactiques et logistiques de la Section.

Cette nouvelle conception d'unité était basée sur le modèle Rebot, permettant de réduire les charges logistiques et de maintenance grâce à l'utilisation de pièces de rechange et d'outils communs. Des équipes d'entrepreneurs furent impliquées dans une période intensive de tests de capacité, puis dans un processus de perfectionnement minutieux de tous les systèmes principaux, avant qu'ils ne puissent atteindre les objectifs souhaités de la conception.

Aujourd'hui, cet appareil représente des avancées significatives dans la conception des véhicules et incarne une nouvelle stratégie de développement technique couvrant les besoins élevés de la section en matière de mobilité, d'efficacité, de déploiement et de survie.

Néanmoins, le Probot, ou prototype de robot, est toujours considéré comme une première étape dans une nouvelle génération d'unités distantes multifonctionnelles. Les possibilités d'amélioration de ce modèle de drone sont si vastes que ses propres concepteurs le considèrent encore comme un

prototype. Les résultats des lignes de recherche et développement de la technologie générée par le Probot devraient porter des fruits exceptionnels à l'avenir".

"Technologies de pointe". Programme de la chaîne éducative Techné, subventionné par le Bureau Athena. Accessible à tous les Mayanautes.

## POSTHUMAN MK.



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Mais, rencontrons les Proxies.

## Proxy Mk. 1 – La Troupe Spécialiste



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

## Proxy Mk. 2 – L'Infiltrateur



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

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



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

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

## Proxy Mk. 4 - Le grand golem



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

## Proxy Mk.5 - L'œil



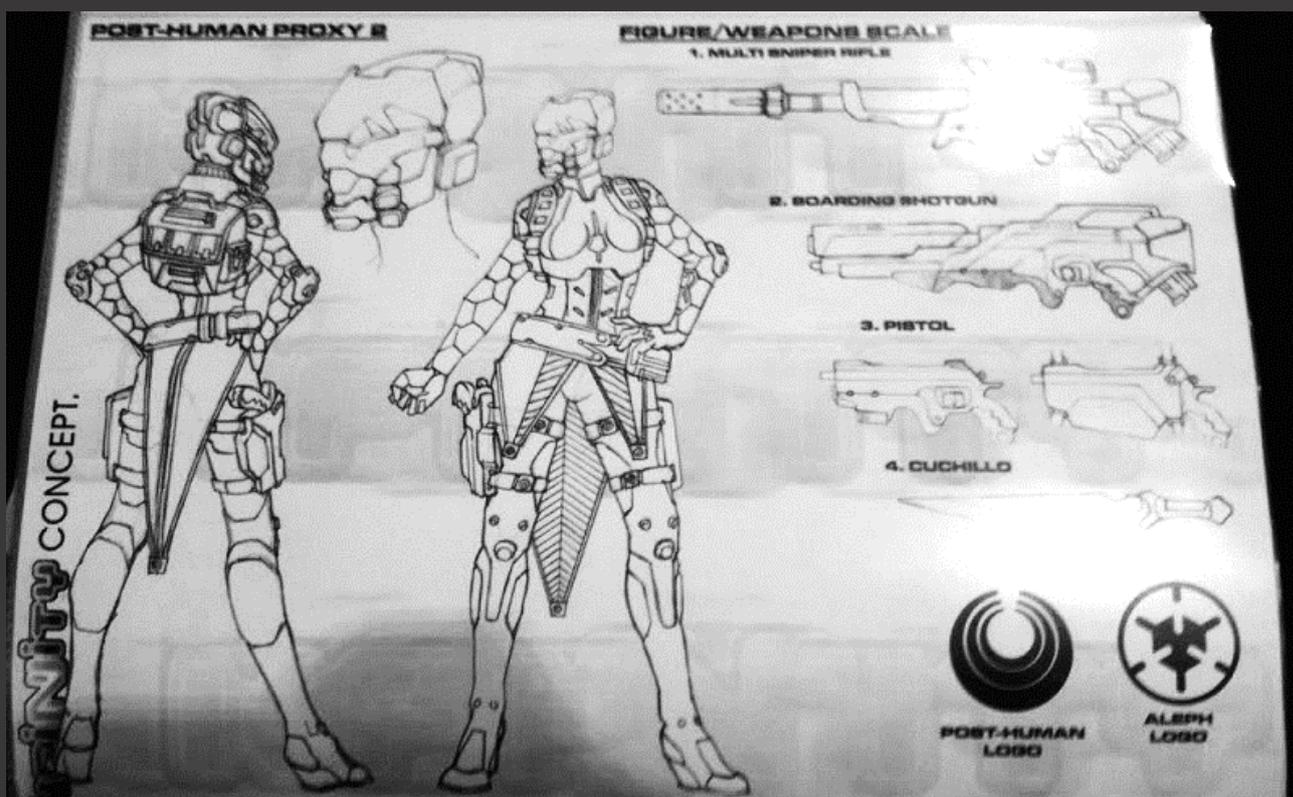
Une infanterie moyenne avec un mouvement 10-10 qui utilisera la Compétence spéciale de déploiement avancé N1 pour vraiment presser toutes ses options.

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

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

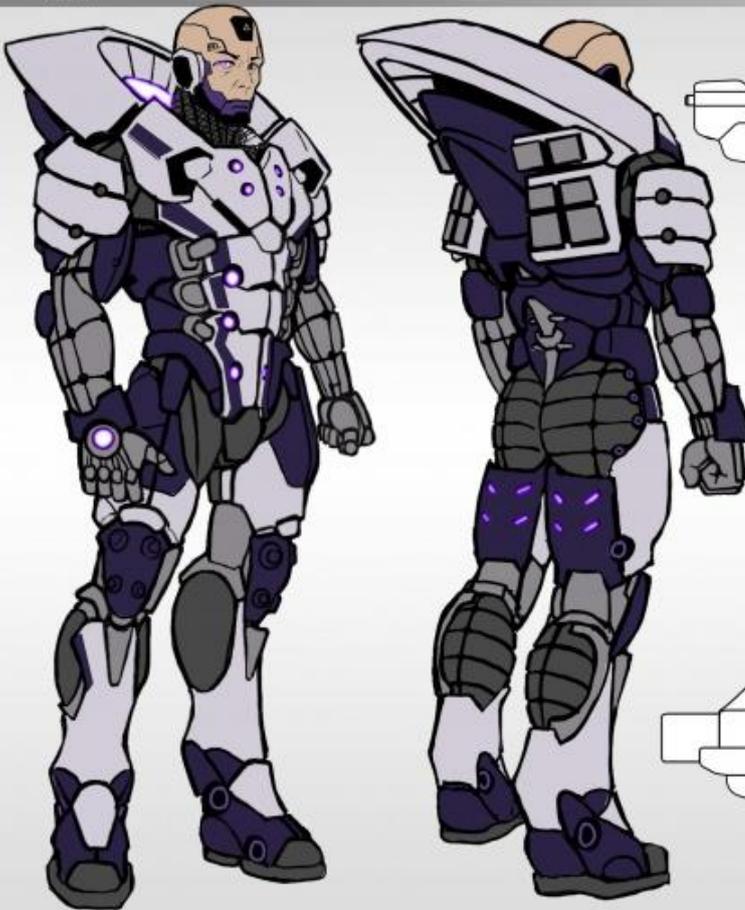
De plus, ils sont équipés de grenades E/M, ce qui peut nous donner de bonnes options pendant le jeu, en affectant les troupes hors de notre LdT, ce que l'ennemi ne verra pas venir.

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

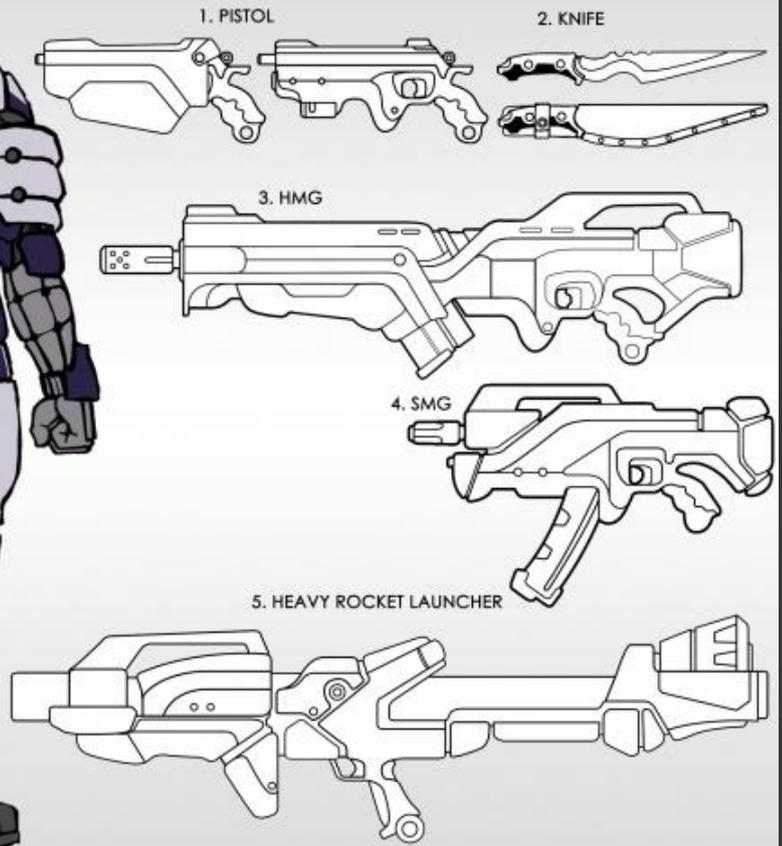


POST-HUMANS: PROXY MK.4  
ALEPH

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



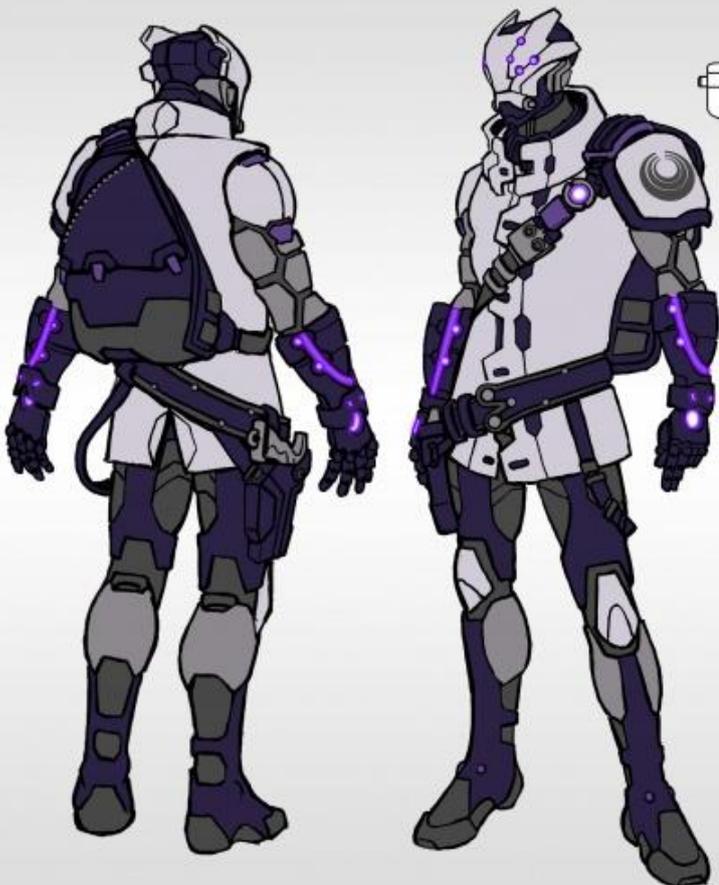
FIGURE/WEAPON SCALE



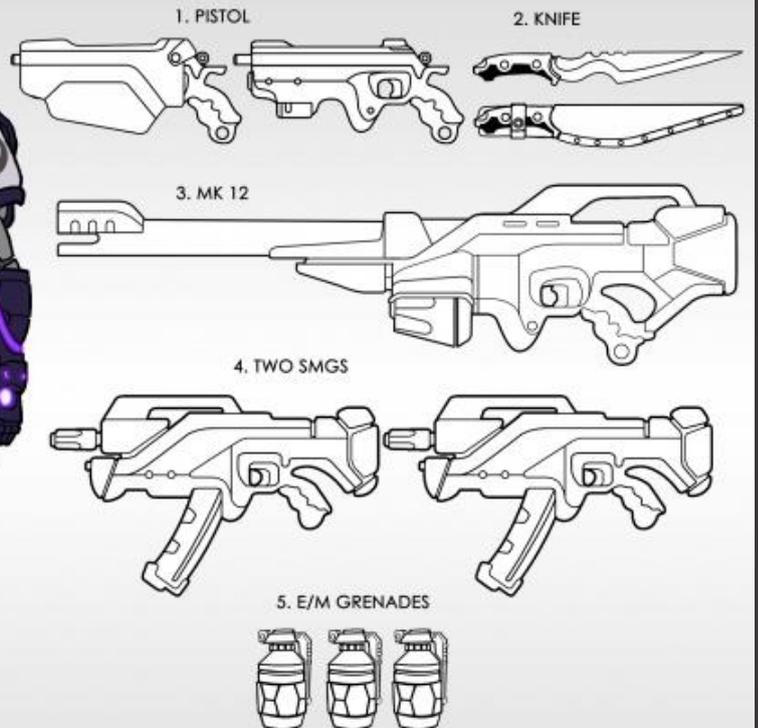
COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLU S.L.L.

POST-HUMANS: PROXY MK.5  
ALEPH

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLU S.L.L.

## PARVATI, STAR DE LA CIRCLE LEAGUE



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*



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

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

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



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

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

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

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

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

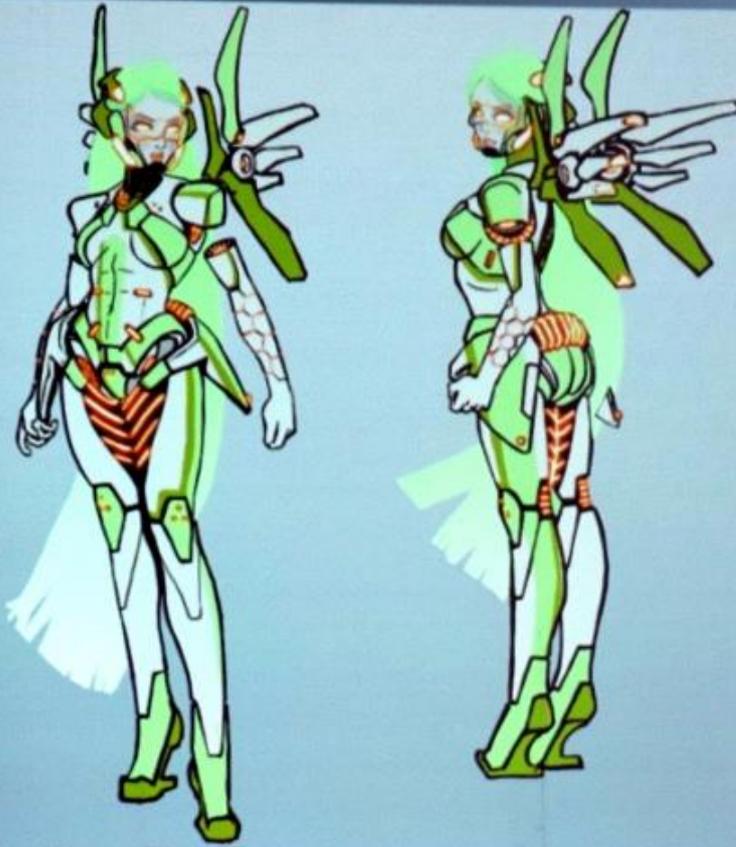


Son rôle dans cette opération sera le même qu'à Aristeia, soit d'agir en tant que renfort tactique de haut niveau, de soutenir les forces de sécurité de la Starmada et de traquer leurs ennemis, avec les Circulaires comme nouvel HexaDome. La seule différence est que maintenant, chaque bataille serait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

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

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

PARVATI  
HEALER

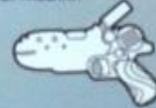


FIGURE/WEAPON SCALE

1. AKIMBO SUB MACHINE GUNS



2. MEDIKIT



**ARISTEIA!** CONCEPT DESIGN

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

PARVATI VICTORIAN AUTOMATA  
HEALER

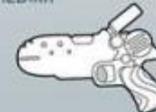


FIGURE/WEAPON SCALE

1. AKIMBO SUB MACHINE GUNS



2. MEDIKIT



**ARISTEIA!** CONCEPT DESIGN

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



FIGURE/WEAPON SCALE

1. CCW



2. SMG



3. PISTOL



4. MEDKIT

