



## SOMMAIRE

PANOCÉANIA SUPPORT PACK.....	2
TRAUMA-DOCS.....	3
MACHINISTES .....	4
WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY.....	6
DRONBOTS.....	9
JOTUMS, CUIRASSIERS MÉCANISÉS DE SVALARHEIMA.....	10
KUNAI SOLUTIONS, MERCENARY NINJAS.....	12
LIANG KAI, MOINE SHAOLIN ERRANT .....	15
CHAKSA LONGARMS.....	18
VARGAR MAXIMUM SECURITY TEAM .....	21

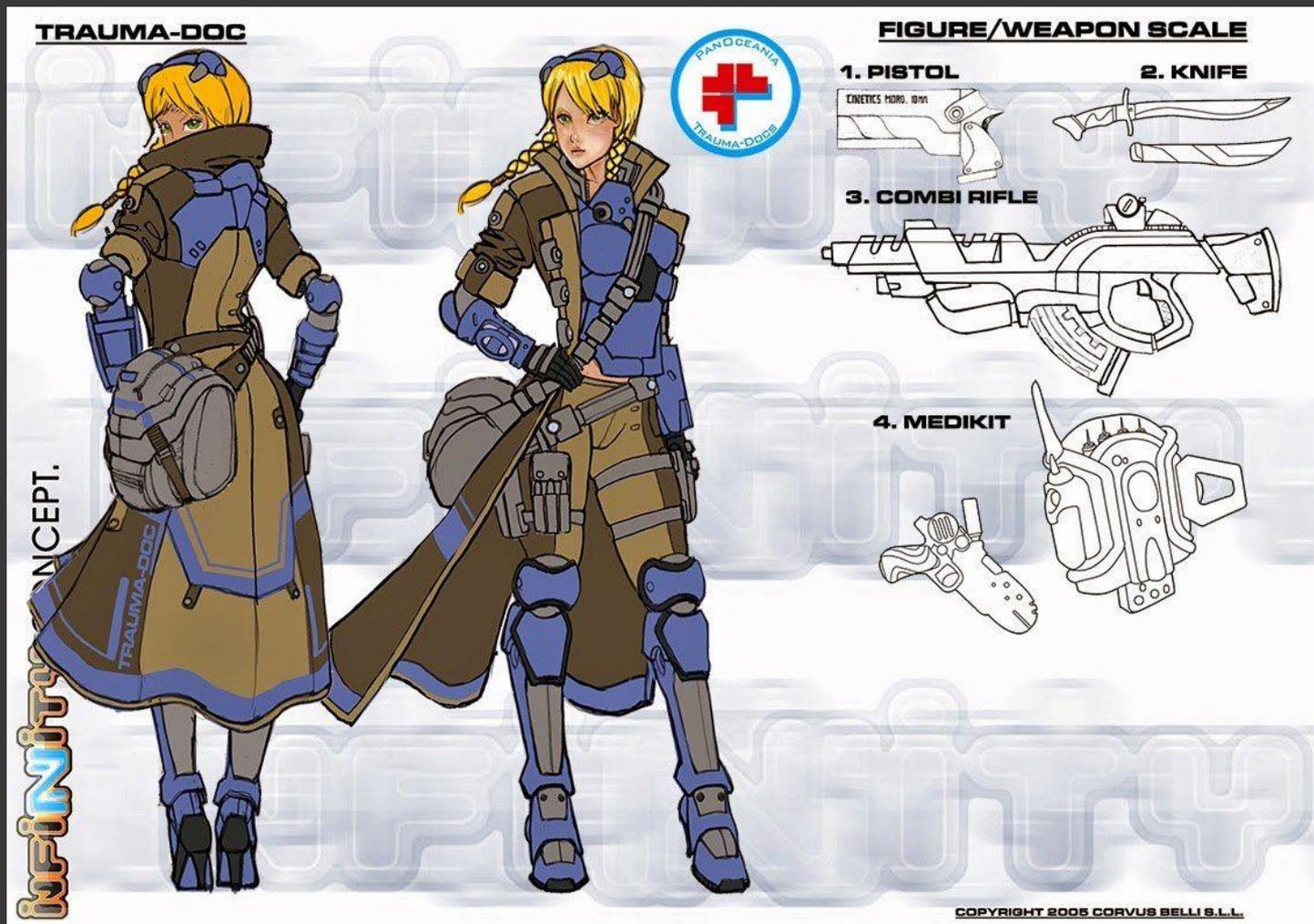
## PANOCEANIA SUPPORT PACK



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

Les Machinistes sont toujours prêts à faire des réparations sur place et à garder toutes ces machines à tuer en marche. Quant au travail d'un Trauma-Doc, il faut un intellect vif, des réflexes rapides et une bonne dose de courage pour traverser un enfer rempli de balles et ainsi réinsuffler la vie à ses camarades.

# TRAUMA-DOCS



[Accès Rapide : Équipes médicales hyper-technologiques employées par l'armée PanOcéanienne].

Les médecins de combat de la PanOcéanie sont équipés de quelques-uns des plus récents équipements médicaux portables disponibles dans toute la Sphère. Leurs kits sont remplis de biotissus médicaux et de nanites semi-intelligentes qui peuvent réparer les blessures de combat les plus horribles en quelques secondes. Leurs outils de diagnostic quantique sont infaillibles, tout comme la confiance que ces médecins leur accordent. Mais, malgré toute cette technologie, il faut tout de même un esprit vif, des réflexes rapides et une bonne dose de courage pour marcher dans un enfer rempli de balles et redonner vie à ses camarades.

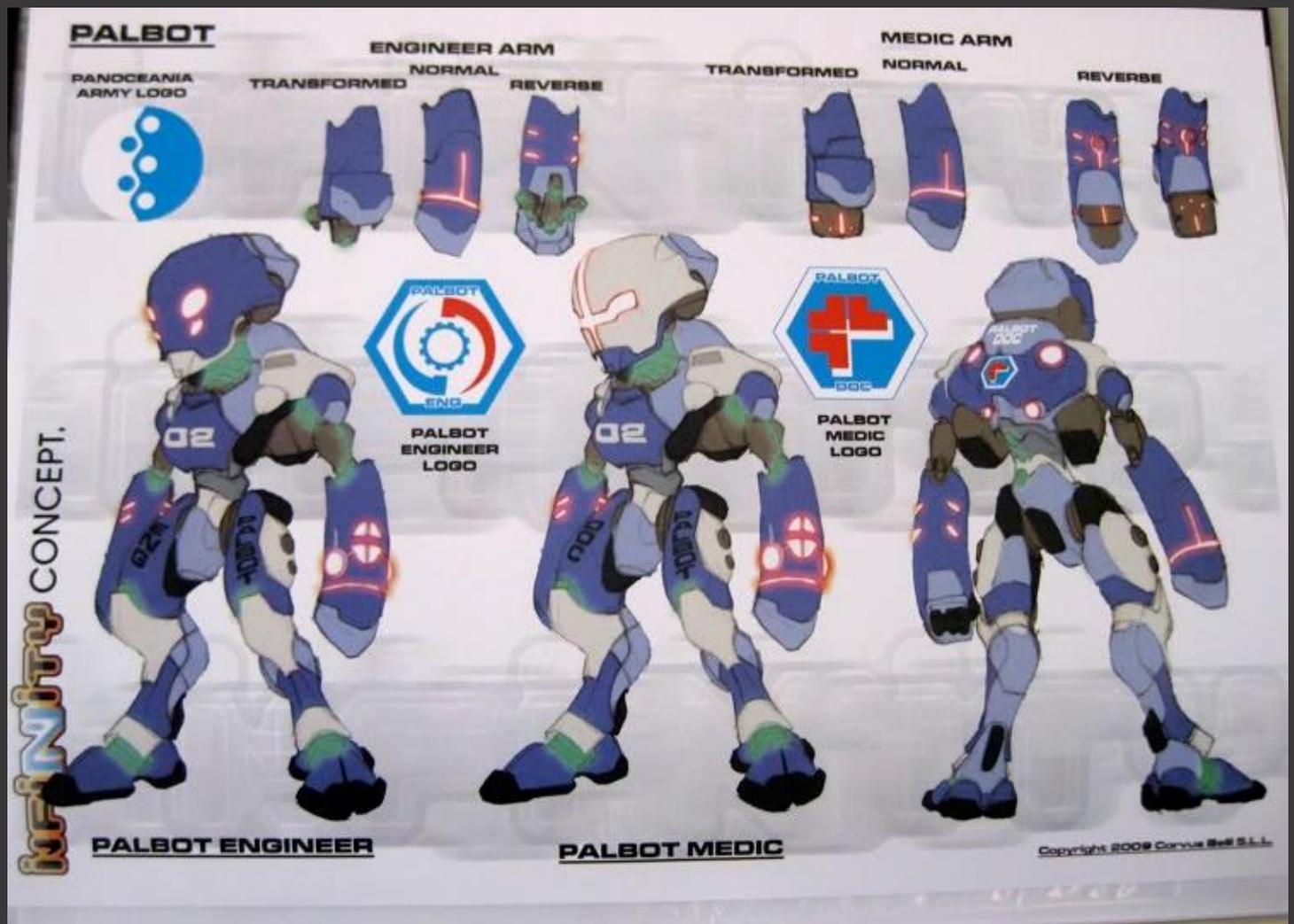
## MACHINISTES



[Accès Rapide : unités techniques d'Ingénieurs, spécialisées dans la guerre de haute-technologie]

L'armée PanOcéanienne, dont l'efficacité dépend notamment de sa supériorité technologique, s'appuie fortement sur ses techniciens de maintenance présents sur le terrain. Les Machinistes sont toujours prêts à effectuer des réparations sur place et à faire fonctionner toutes sortes de machines à tuer. Grâce à la compétence de ces ingénieurs de combat, la PanOcéanie peut exercer sa domination technologique même lors de campagnes prolongées loin des principales lignes logistiques. Dotés de nano-outils de dernière génération et d'équipements de pointe, ils suscitent la jalousie de tous les mécanos de la Sphère. Pour maximiser leur efficacité, ils portent également des systèmes d'alimentation audio-vidéo sophistiqués dans leurs viseurs tactiques. Cela signifie que les Machinistes sont constamment reliés à leur base d'attache et reçoivent une assistance technique, une planimétrie en temps réel du champ de bataille et des informations sur leur prochain objectif à traiter. De cette manière, leurs qualifications techniques supérieures sont mises à profit de manière transparente là où elles seront les plus utiles. Le nom de code "Machiniste" décrit leur attitude envers les machines, qu'ils considèrent presque comme des êtres vivants ayant besoin de soins affectueux.

CONCEPT ART COULEURS DES PALBOTS :



## WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY



De Inma "Morgana" Lage

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

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

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



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

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

Nous espérons que vous l'apprécierez !



## HISTORIQUE

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



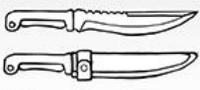
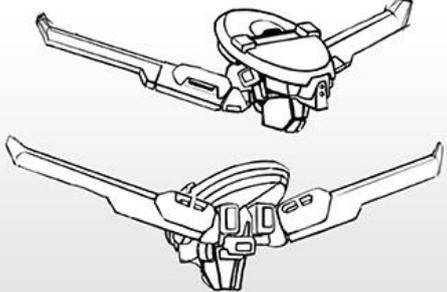
Au-delà de la recherche de la vérité, caractéristique des débuts du journalisme, pour ces nomades errants, ce qui les fait passer de conflit en conflit, c'est l'émotion de l'histoire exclusive : informer depuis la ligne de front, voir ce que personne d'autre ne peut voir, même s'ils ne peuvent le diffuser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

**WARCORS, WAR CORRESPONDENTS**  
MERCENARIES




**CORVUS BELLII INFINITY CONCEPT DESIGN**

FIGURE/WEAPON SCALE

1. STUN PISTOL
 
2. KNIFE
 
3. AEROCAM
 



COPYRIGHT 2018, CORVUS BELLII S.L.L.

## DRONBOTS



Un article de

Dronbot est l'acronyme de Drone Robot. Ces unités robotiques auxiliaires semi-autonomes peuvent être hautement optimisées pour une variété de tâches. Le Dronbot Pathfinder est la manifestation ultime de la sensibilité électronique, une plate-forme mobile pour un ensemble sophistiqué de récepteurs, de capteurs à courte et moyenne portée, d'antennes, de récepteurs radio, de connexions réseau et autres, tous destinés à donner à l'armée toutes les informations possibles sur le champ de bataille, et à détecter et éliminer les ennemis cachés dans le même temps. Une alternative moins subtile est le Sierra Dronbot, un robot artilleur qui possède des servomoteurs à réaction améliorée, une mitrailleuse lourde et un système de réaction automatisé. Les Sierras sont généralement chargées de la défense de périmètre, répondant avec une puissance de feu dévastatrice à toute avance ennemie à proximité. L'armée PanOcéanienne a également équipé les Dronbots de modules de missiles guidés, dont la portée permet un lancement très efficace vers la zone arrière ennemie. Ils ont reçu le nom de code Clippers, et avec l'aide d'un observateur avancé assisté par satellite, ils peuvent déverser une cascade de destruction sur n'importe quel ennemi, localisant leurs cibles avec une précision parfaite et les détruisant depuis une position bien gardée. Le modèle Dronbot conçu pour la vitesse est la série Fugazi, une plate-forme à haute mobilité pour la mise en place d'un dispositif répéteur, afin d'élargir la zone d'influence des hackers PanOcéaniens, rapidement et à peu de frais.

## JOTUMS, CUIRASSIERS MÉCANISÉS DE SVALARHEIMA



*Un article de*

"Nil nos tremefacit" (Rien ne nous secoue). Devise du Régiment Cuirassiers.

Jotum nom \ 'yō-təm \ Mil. Dans le jargon militaire moderne, modèle de TAG Panocéanien lourdement blindé.

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

Destinés à l'origine à la planète gelée de Svalarheima, les Jotums sont des TAG aux proportions colossales qui honorent ainsi leur nom de code, qui est une variante du vieux nordique "Jötunn", qui sont les Géants de Glace de la mythologie Nordique. Ils sont largement reconnus comme l'une des meilleures et des plus puissantes armes de toute la Sphère Humaine, la combinaison d'une armure lourde et d'une puissance de feu massive qui ont fait du Jotum un facteur clé sur n'importe quel champ de bataille.

Basé sur le châssis multifonctionnel du Squalo, le Jotum a une structure renforcée et incorpore des blindages multicomposants avancés épais en plus d'une batterie plus puissante pour faire face à tout ce poids supplémentaire. La puissance combinée du moteur et des servos du Jotum est si élevée qu'elle a permis aux ingénieurs d'ajouter des armes dissimulées sous le blindage, sans affecter négativement ses caractéristiques ou ses performances. Cette arme antichar dissimulée, principalement conçue comme un système d'appoint, est un dispositif non guidé de moyenne à longue portée équipé d'une plate-forme de tir déployable. La solution adoptée consistant à l'intégrer dans le châssis permet aux mains d'être libres pour porter l'arme principale ainsi que pour faciliter les combats rapprochés, augmentant ainsi la capacité opérationnelle du géant PanOcéanien.



Dans l'organigramme de la Cavalerie Mécanisée, les Jotums font partie du Régiment de Cuirassiers Mécanisés de Svalarheima, ils sont donc préparés à opérer dans les environnements les plus inhospitaliers de ce monde glacé. Parmi les autres améliorations apportées en termes d'adaptation à l'environnement, ils comprennent un système de rallonges permettant d'élargir la plante de leurs pieds pour pouvoir se déplacer sur un terrain enneigé ou mou. En outre, ils bénéficient d'un niveau de protection environnementale plus élevé pour leurs batteries afin d'éviter que les basses températures ou toute autre condition climatique ne provoquent un éventuel dysfonctionnement. Ils comprennent également toute une série de mises à niveau du système de contrôle qui augmentent leur efficacité tactique au combat. Ils sont aussi connus sous le nom de Jīnshǔ Shān (金属山, Montagne de Métal) chez les troupes de Yu jing, leurs combats contre les Loups bleus dans les plaines gelées de Svalarheima sont par ailleurs déjà légendaires.

Symbole de la puissance technologique PanOcéanienne, il ne fait aucun doute que le Jotum est le TAG le plus solide et le plus résistant de la Sphère Humaine, et un adversaire redoutable pour quiconque. La présence de ce mastodonte métallique est un événement courant dans les zones d'opérations où une résistance féroce avec des armes antichars est attendue, des zones où toute autre unité de Cavalerie Mécanisée peut être compromise. Mais quelle que soit la menace, quel que soit l'adversaire ou ses armes, rien ne peut arrêter ce géant blindé au combat. Où qu'ils soient déployés, les Jotums émergeront toujours comme les titans inarrêtables qu'ils sont.

## KUNAI SOLUTIONS, MERCENARY NINJAS



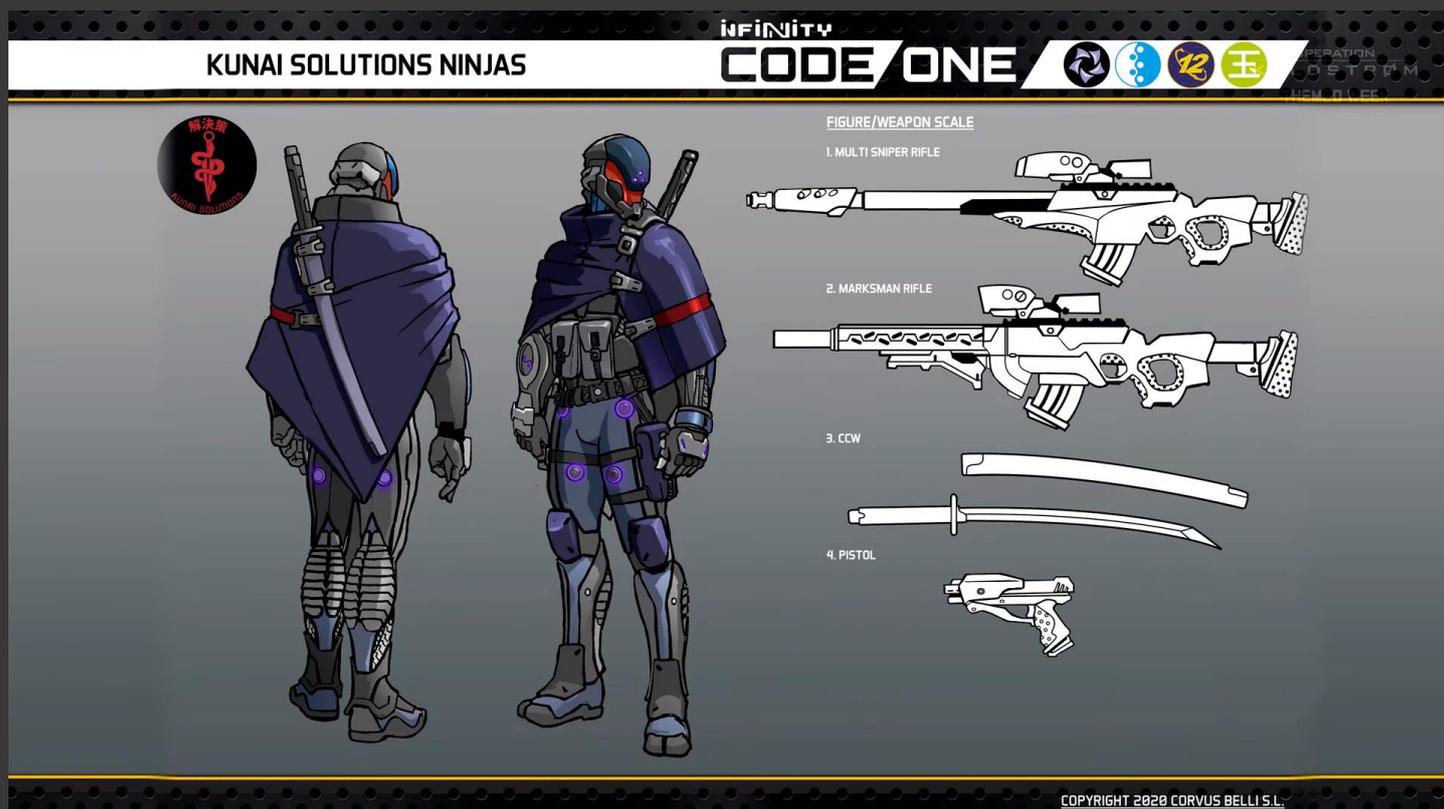
Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

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

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

Les gens disent que la seule question qu'une personne honorable devrait poser est "pourquoi ? C'est la réponse à cette simple question qui les rend prêts à entreprendre ou non certaines tâches. Si la tâche est conforme à leur code d'honneur, ils l'accepteront, car ils se sentiront obligés d'accomplir ladite tâche. Mais si elle ne l'est pas, ils la rejeteront, car ce même code d'honneur en exigera le rejet. L'honneur est un élément fondamental de la société japonaise du 22<sup>e</sup> siècle. L'adhésion au code est considérée comme une vertu, et dans le cas de l'aristocratie kuge, l'élite de la société japonaise, c'est un trait caractéristique de son excellence sociale et culturelle. Ainsi, il n'y a pas de plus grand prestige que d'appartenir à une famille ou à un clan ayant une longue tradition d'honneur. Avoir le bon nom de famille ou appartenir au bon clan peut ouvrir des portes et offrir des opportunités inaccessibles aux autres, c'est une garantie de réussite sociale. Et la détermination des clans et des noms de famille qui peuvent être considérés comme étant dignes, est déterminée par la fameuse liste Shinohara, un répertoire de noms de familles prestigieuses établi par l'université de Kyoto à la demande de la Maison Impériale à la fin du 21<sup>e</sup> siècle. Bien que la liste soit périodiquement mise à jour, elle est extrêmement élitiste et pratiquement fermée, ce qui la rend extrêmement difficile d'accès. Cette liste concerne tous les domaines de la société, de l'économie et des affaires dans le Japon actuel, de sorte que même les clans ninja peuvent faire l'objet d'un examen minutieux.

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



Lorsque le Japon a fait défection, les clans ninja ont dû choisir leur camp : soit ils restèrent fidèles à l'Etat-Empire, soit ils se dévouèrent à l'Empereur du Japon. Pour les grands clans, le choix était évident, car même en étant fidèles à l'empereur du Japon et en abandonnant Kuraimori et tous les territoires que l'Etat-Empire gardait sous son contrôle, ils pouvaient quand même conserver leurs privilèges. Pour les petits clans, ce n'était pas si simple, car l'honneur les obligeait à être fidèles au Trône Impérial et au peuple Japonais, même si cela impliquait de continuer à être coincés dans une classe inférieure, et de vivre des restes des grands clans. En même temps, leurs intérêts personnels et leur cupidité leur indiquaient les immenses possibilités qui s'offraient à eux s'ils restaient fidèles à l'Etat-Empire. C'est pourquoi un certain nombre de clans inférieurs, tels que Kurokawa (黒川), Miyoshi (三好) et Takemura (竹村), décidèrent de rester et de prospérer avec Yu Jing. Cette décision fit immédiatement d'eux des ennemis de l'État Japonais indépendant, ce qui équivaut à une condamnation à mort pour quiconque tombe aux mains des troupes japonaises. Cependant, cette décision a également ouvert la porte à de gros contrats avec l'Armée de l'État-Empire et avec le Service impérial, qui étaient auparavant tous deux monopolisés par les grands clans. Ainsi depuis lors, ces petits clans prospérèrent et s'épanouirent, car la seule chose qui les différençait des grands clans était leur manque d'opportunités, et non leur manque de compétences.



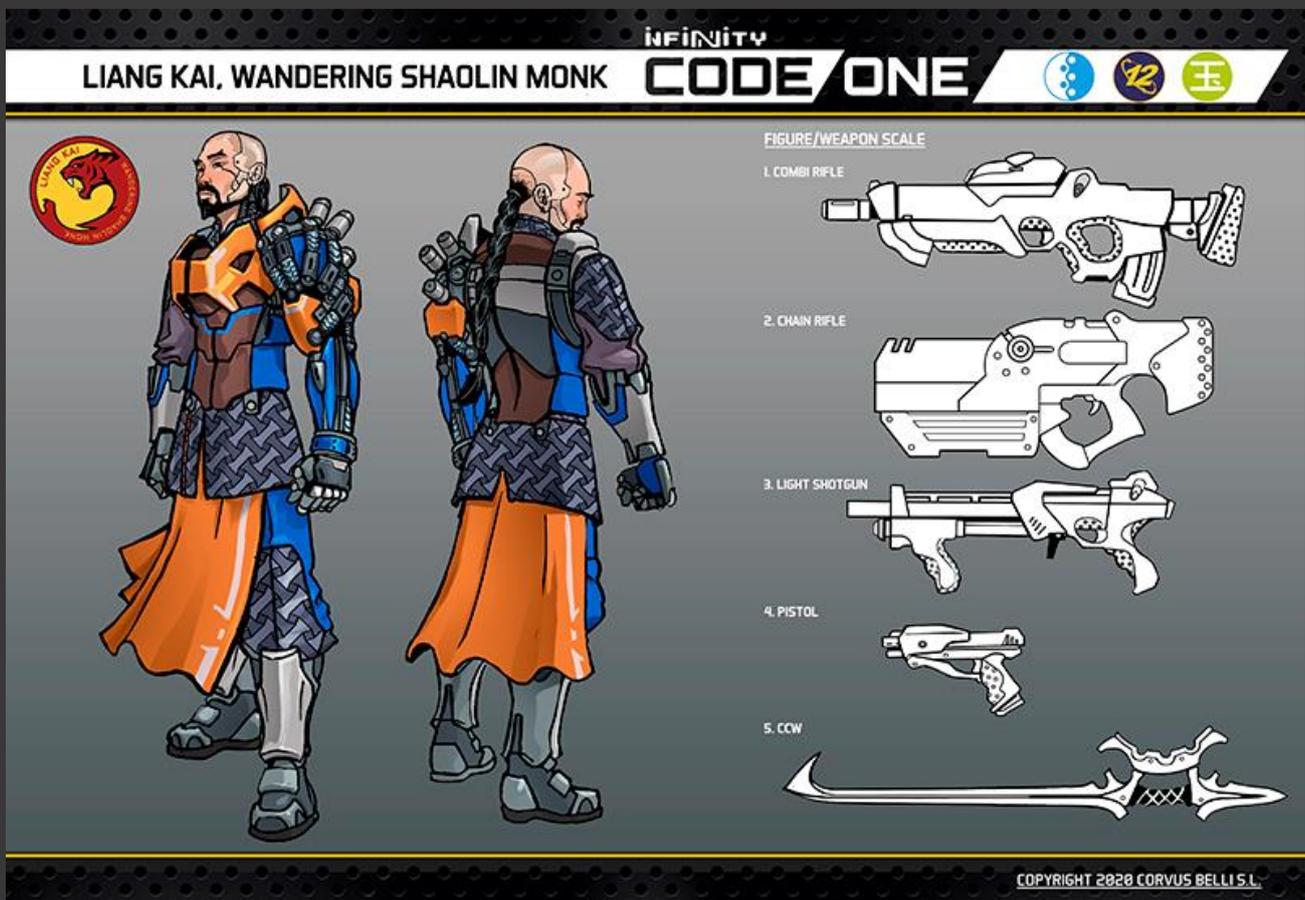
Néanmoins, cela n'était pas suffisant pour le clan Takemura. Même si l'Etat-Empire considérait ces clans comme un outil utile, il continuait à être préoccupé par leur origine japonaise, ce qui signifiait que la suspicion les suivait toujours. C'est pourquoi, à de nombreuses reprises, lors d'actions menées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

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

# LIANG KAI, MOINE SHAOLIN ERRANT

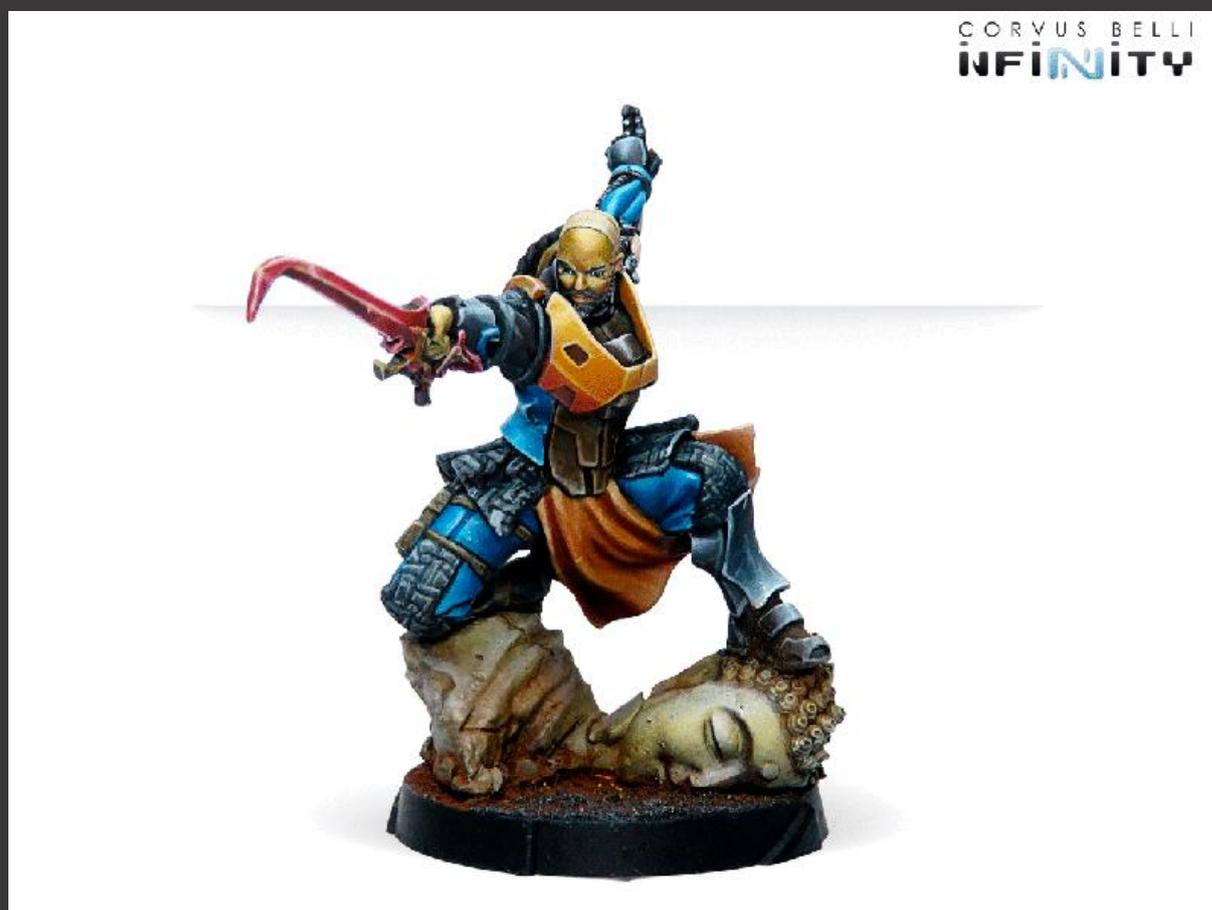


Liang Kai était un héros, un champion, un artiste martial renommé et admiré, un guerrier et un maître décoré, un homme accompli en équilibre avec lui-même et l'univers. Mais c'était avant. Aujourd'hui, Liang Kai est un homme engagé dans une spirale infernale qui le mène à son enfer personnel, un guerrier déchu qui lutte pour se racheter, un moine en quête de lumière. Si quelqu'un a vraiment vu sa vie s'effondrer du haut de l'échelle, c'est bien ce combattant. Étoile brillante du Monastère de Zhúlín, l'un des petits centres Shaolin de la région de Zhou Zhoug à Shentang, Liang Kai était le champion invaincu de tous les tournois d'arts martiaux organisés par l'ordre durant quatre années, ce qui lui valu le titre de Maître des 72 techniques Shaolin - un exploit qui ne lui fut pas chose facile, car il dut équilibrer son entraînement et les tournois avec des déploiements successifs en zone de combat, conformément aux accords de l'ordre avec l'Armée de l'État-Empire.



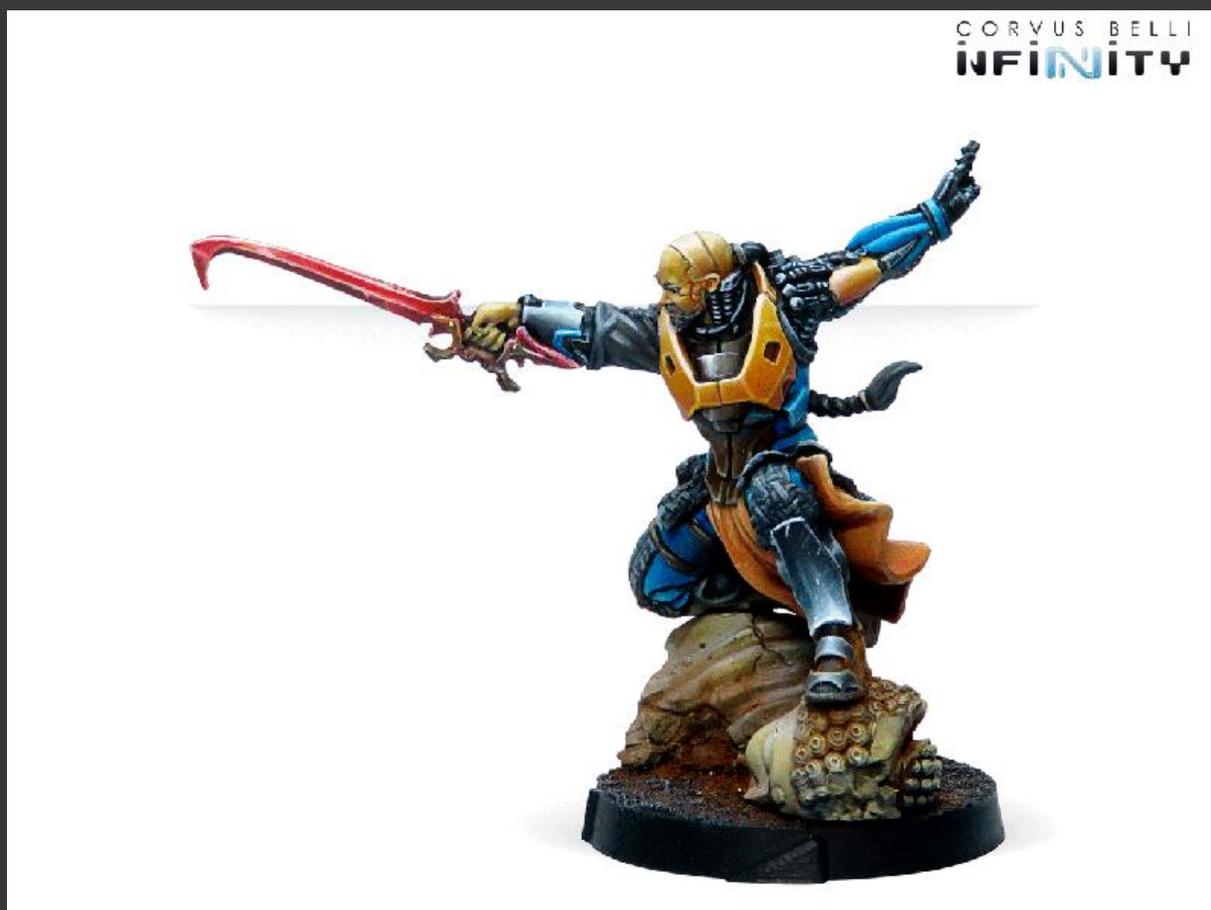
En général, les moines qui remportent ces tournois sont exemptés du service militaire prévu par l'ordre, car ils sont considérés comme ayant plus de valeur en tant que futurs maîtres et dirigeants. Dans la pratique, cependant, cela se limite à ceux qui viennent des monastères les plus importants et les plus influents de l'ordre. Mais Liang Kai a su profiter de l'expérience qu'il a gagné lors de ces déploiements, tant d'un point de vue martial que moral, en en tirant de précieuses leçons qui se révéleraient cruciales pour son travail de maître au Monastère Wūfēng, l'un des centres de l'ordre à Huangdi. Il n'est pas le plus important et, en réalité, il est isolé dans des montagnes, en plus d'avoir l'honneur douteux d'être l'un des monastères avec le plus petit budget de tout l'ordre. Néanmoins, pour Liang Kai, qui considère qu'aucun maître ne cesse jamais d'apprendre, ce fut un centre d'étude pacifique, loin des intrigues politiques au sein de l'ordre, un lieu pour former un groupe de disciples sans l'interférence de maîtres plus orthodoxes.

Peut-être, que dans ce monastère isolé, loin des projecteurs, il a pu passer inaperçu aux yeux des grands maîtres, mais l'Armée de l'État-Empire est loin d'oublier aussi facilement, et encore moins quelqu'un dont le dossier atteste qu'il vainquit plusieurs Umbra en un seul combat. Liang Kai a ainsi été convoqué occasionnellement, parfois dans le cadre de ces levées que l'ordre devait périodiquement respecter, et d'autres fois pour exécuter personnellement des missions spécifiques.



Lorsque le Soulèvement Japonais éclata, Liang Kai et ses trois disciples se trouvaient dans les Confins Humains dans le cadre d'une de ces levées, affectés à des tâches de sécurité dans les colonies astéroïdales du système Yu Jing. Lui et ses disciples y ont été frappés par un attentat terroriste à la bombe perpétré par le Tatenokai à la station de Hua Ling. Ses trois disciples perdirent la vie, tandis que Liang Kai, gravement blessé, perdit un bras. Sans doute encore atteint d'un cas grave de SSPT, il accepta de se faire implanter un bras bionique et, sous l'effet de drogues pour prévenir le rejet, ainsi que de stimulants et qui sait quoi encore, il fut à nouveau déclaré apte au service actif. Alors, comme membre d'une unité tactique du Service Impérial, il fut envoyé pour pacifier une petite base de prospection mobile dans la haute atmosphère de la géante gazeuse Castor, qui avait proclamé son indépendance. Liang Kai ne se souvient pas beaucoup de cette opération, mais le stress du combat, ainsi que le cocktail de drogues qui coulait dans ses veines, en firent une machine à tuer imparable.

Pour lui, tout ce qui est arrivé ce jour-là est voilé d'une brume aussi épaisse et rouge que le sang dont il était couvert lorsqu'il a repris ses esprits dans une salle pleine de civils morts - que le Service Impérial considérerait uniquement comme des insurgés - tous massacrés de sa propre main. Aujourd'hui encore, il est parfois assailli par de brefs aperçus de gens hurlant alors que sa lame leur fend le corps.



Liang Kai fut décoré pour cette action, récompensé d'une distinction impériale faisant de lui un héros de Yu Jing et, une fois de plus, il fut cité en exemple à tous les membres de son ordre. Cependant, il estimait que le surnom que les médias Japonais lui avaient donné était plus approprié : "le boucher de Sutārēki". Incapable de supporter sa honte, Liang Kai quitta l'ordre et - après avoir vécu quelque temps en ermite à Huangdi et profité de cette situation pour adapter les 72 Techniques Shaolin aux nouvelles capacités de son bras bionique - s'embarqua pour un pèlerinage à travers la Sphère, devenant ainsi un moine errant qui offrait son aide à tous les gens dans le besoin qu'il rencontrait au cours de ses voyages. Parfois, il aidait des autorités locales trop faibles pour résister aux puissants gangs criminels qui dirigeaient et opprimaient une colonie ou un village qu'il traversait. D'autres fois, il aidait des citoyens impuissants contre les politiciens corrompus qui les maltrahaient. Liang Kai se trouvait toujours là pour une bonne et juste cause, et ainsi, chaque fois qu'il revint à Svalarheima, il collabora avec les deux parties du conflit lorsque leurs raisons le convainquirent que ses actions amélioreraient la vie des colons, qu'ils soient PanOcéaniens ou Yu Jing. De temps en temps, pour pouvoir aller plus loin dans son errance, il accepta l'invitation du condottiero John Hawkwood à rejoindre sa White Company, toujours pour mener à bien des missions au caractère humanitaire marqué. Mais peu importe le nombre de vies qu'il sauvera, peu importe le nombre de personnes qu'il aidera, ce moine est incapable d'exorciser ces bribes de son passé qui le tourmentent sans cesse. Son seul espoir est que le sang des criminels soit suffisant pour nettoyer le sang des innocents qui souille ses mains et son âme. Et pour cela, Liang Kai met tout son talent de maître des 72 techniques Shaolin au service des plus démunis et de sa propre rédemption.

## CHAKSA LONGARMS

---

### MERCENAIRES



### HISTOIRE

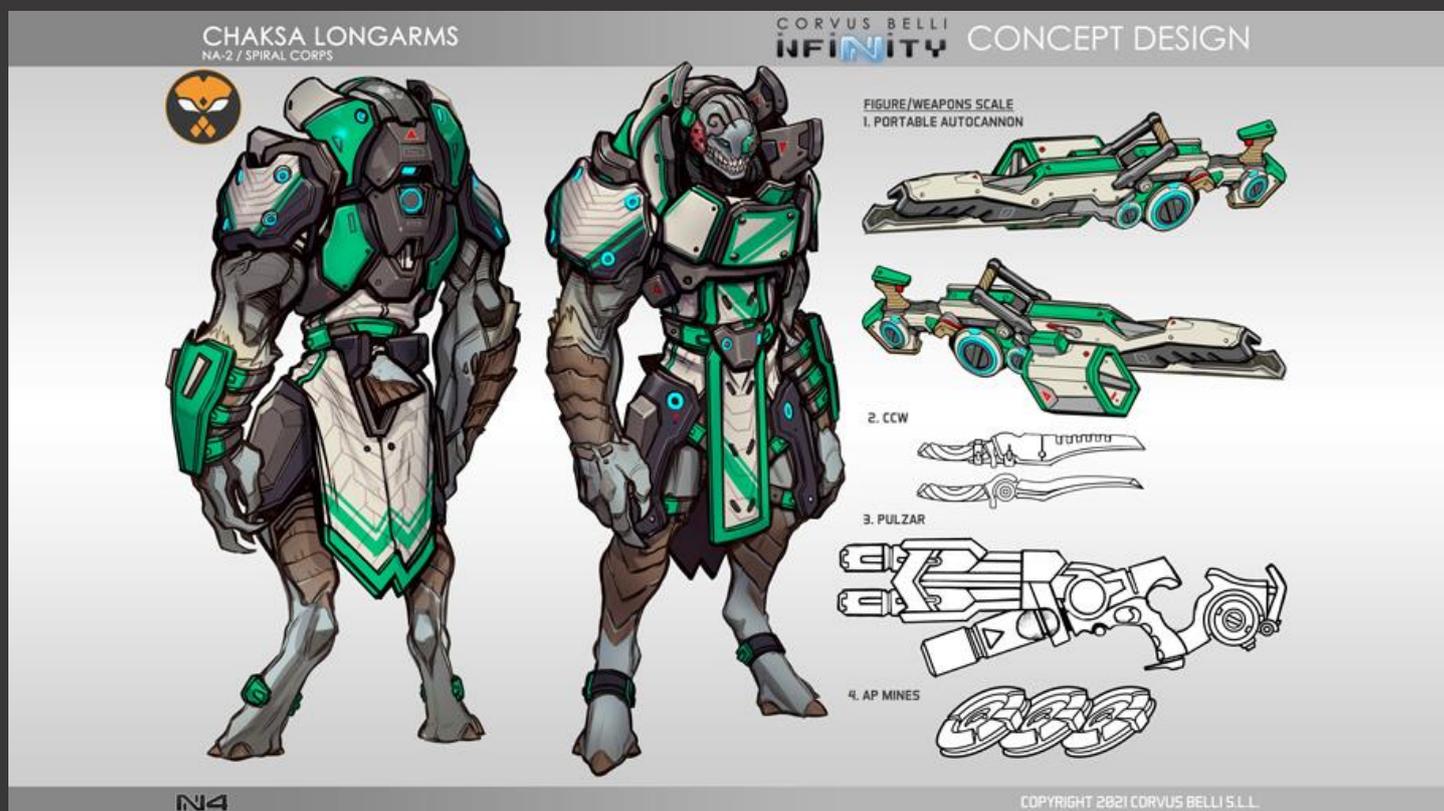
---



Loyauté absolue et obéissance aveugle : c'est ce que le Trident Tohaa apprécie chez ses troupes Chaksa, et le Triumvirat les apprécie tout autant. Mais en plus de leur fidélité, les capacités physiques exceptionnelles des Chaksa constituent un atout supplémentaire. Ces créatures peuvent transporter du matériel lourd dans les pires conditions environnementales possibles tout au long de la journée et ce, sans se plaindre le moins du monde. Et lorsque le moment de l'action arrive, n'importe quelle arme, aussi lourde soit-elle et quelle que soit sa cadence de tir, se transforme en un simple jouet entre leurs mains.



Appréciant ces superbes qualités, le Trident a créé les Longarms, des unités de soutien lourd formées uniquement de Chaksas. Équipées d'armes lourdes, leur principal objectif opérationnel est de manœuvrer sur le champ de bataille afin d'obtenir la meilleure position pour fournir un feu de couverture intense aux troupes Tohaa. C'est un profil typiquement opérationnel, qui en fait la cible de tous les tirs hostiles de l'ennemi. Mais les Longarms ne craignent personne. Ils ont leur mission, ils ont l'armement le plus puissant qui puisse être déployé au combat, et la seule chose qui compte pour eux est d'exécuter les ordres de leurs maîtres Tohaa. Et il faut leur accorder un certain crédit : ce sont des passionnés. Oui monsieur, on peut constater qu'ils aiment décharger leurs armes à pleine puissance. Car voilà le plus grand accomplissement pour les Longarms : l'annihilation totale avec un but précis. Tous les enregistrements nous les montrent en action avec de larges sourires alors qu'ils déchaînent une tempête de feu sur l'ennemi, en véritables hérauts de la destruction. Il n'est donc pas surprenant qu'il n'y ait aucune opération ou déploiement dans lequel les Tohaa, que ce soit le Trident ou le Triumvirat, ne veulent pas de Chaksa à leurs côtés.



"Envoyée pour explorer les ruines d'un Cosmolite caché au plus profond des jungles de Paradiso, une unité entière de Chaksa Longarms fut infectée par une sorte de biotechnologie virale résiduelle. Ce virus était en fait l'un des cadeaux empoisonnés par lesquels le digesteur T'zechi a fait échouer les

expériences secrètes du Triumvirat. Il était imprévisible, incurable, et capable de réécrire les modifications génétiques et mémétiques que nous, les Tohaa, avons créées pour faire des Chaksa la race parfaite de serviteurs. Après avoir été frappés par de violentes fièvres, qui envoyèrent plusieurs d'entre eux directement à la tombe, les Chaksa survivants réalisèrent qu'ils ne ressentaient plus aucun attachement pour leurs maîtres Tohaa. Invoquant alors des clauses relatives à leur recrutement qui n'avaient jamais été appliquées auparavant - et dont personne ne s'attendait à ce qu'elles soient un jour utilisées - ces Chaksa percurent alors leur solde, quittèrent le Trident, et décidèrent ainsi de devenir des mercenaires, offrant leurs services sur le marché de la guerre. En effet, l'industrie du mercenariat humain est toujours prête à accueillir de nouveaux agents, surtout en ces temps troublés, et l'arrivée des Chaksa était une nouveauté rafraîchissante et inattendue. La capacité de destruction unique d'une unité de soutien lourde comme les Longarms, associée à la taille et à la présence imposantes des Chaksa, allait changer la donne sur le marché de la guerre, et mettre fin au monopole dans le secteur privé, de la Spiral Corps sur ces troupes.

<https://www.youtube.com/watch?v=v5pgWK0mWG4>



Mais en quoi ces soldats sont-ils réellement utiles ? Qu'est-ce qui les rend si différents des autres unités de mercenaires que vous pourriez engager ? Eh bien, avouons-le, les Longarms ne sont pas particulièrement discrètes ou adaptées à des tâches plus délicates, bien au contraire, elles sont comme un marteau tonitruant. Et c'est une qualité qui les rend parfaites pour les contrats dans les points chauds. C'est précisément dans les zones de conflit qu'elles sont les plus efficaces. Dans les missions où les Longarms agissent comme des escortes armées protégeant des convois ou des marchandises sensibles, leur simple présence a un effet dissuasif qui peut décourager les individus les plus durs et les plus endurcis, de tenter quoi que ce soit. Les Longarms peuvent ainsi faire leur boulot sans avoir à tirer un seul coup de feu. Ce qui est vraiment dommage, car il n'y a rien de plus beau que de regarder quelqu'un faire ce pour quoi il est né : déchaîner le genre de puissance de feu redoutable et dévastatrice qui fait l'envie de n'importe quel régiment d'artillerie de campagne. "

Extrait du rapport 00348 d'Armand Le Muet, mercenaire indépendant.  
Enregistrement effacé de son Cube. \_

## VARGAR MAXIMUM SECURITY TEAM



Vous avez sûrement entendu parler d'une base secrète située dans un coin inconnu de Svalarheim, une installation de recherche et de rétro-ingénierie [1] étudiant la technologie extraterrestre, et plus particulièrement la VoodooTech. C'est une théorie conspirationniste classique, une mise à jour du mythe de la zone 51 de l'Amérique du Nord du XXe siècle, une légende urbaine qui occupe une place d'honneur dans notre imaginaire social. Vous seriez donc choqués si je vous disais que le site est réel, qu'il existe et qu'il effectue des recherches sur les technologies extraterrestres. De plus, il est utilisé comme une prison de sécurité maximale pour les prisonniers de guerre de l'Armée Combinée - et, selon certaines sources, pour les Tohaa également - qui pourraient être utiles, volontairement ou non, aux recherches menées sur place.

Le nom de code de cette base est Station Ulveslør (la "Tanière du loup" en norvégien) en raison de sa mobilité. En effet, tout comme les loups, Ulveslør est une base portable qui peut être démontée et

déplacée en un temps record. Étant donné l'importance stratégique des recherches qui y sont menées, l'emplacement de ces installations est considéré comme une information hautement confidentielle. Le secret est la principale source de sécurité pour ce type de base : une fois que l'ennemi connaît son emplacement, le risque d'intrusion est constant, il faut donc la déplacer immédiatement.



Cependant, il est possible que le temps manque et que l'ennemi se présente avant qu'elle ne puisse être déplacée. Et l'ennemi ne manquera pas d'envoyer ses meilleurs éléments pour s'emparer de ce prix si juteux. L'équipe de sécurité ne peut donc pas se permettre d'échouer : elle doit être composée des plus talentueux, de ceux qui peuvent se dresser contre eux et leur botter le cul. Ce sont les Vargar, les loups qui habitent cette tanière, tout aussi féroces que les créatures lupines de la mythologie nordique dont ils portent le nom, et toujours prêts à se jeter au cou de quiconque ose envahir leur domaine. Le Vargar est une unité d'une efficacité extrême, toujours à pleine capacité, toujours à son niveau de performance maximum. Il y a trois équipes qui tournent : une qui garde Ulveslør, une qui est en attente, et une autre qui est déployée dans une zone de guerre ou au service de l'Hexaèdre, car être actif est le meilleur moyen de garder les crocs aiguisés.

Depuis la création de l'unité, les Vargar sont ceux qui ont remporté le plus de victoires lors des compétitions annuelles entre les différentes unités d'opérations spéciales du complexe militaire PanOcéanien. Les mauvaises langues évoquent du matériel expérimental et même des drogues d'amélioration secrètement développées à la station Ulveslør. Mais même si c'était vrai, il faut bien plus que quelques jouets pour gagner ces tournois. Et les Vargar ont tout ce qu'il faut pour s'imposer dans une compétition comme dans une bataille, aussi dure soit-elle. C'est ce qu'on attend d'eux pour assurer la sécurité de la station Ulveslør et la dissimuler dans la brume des légendes urbaines.

