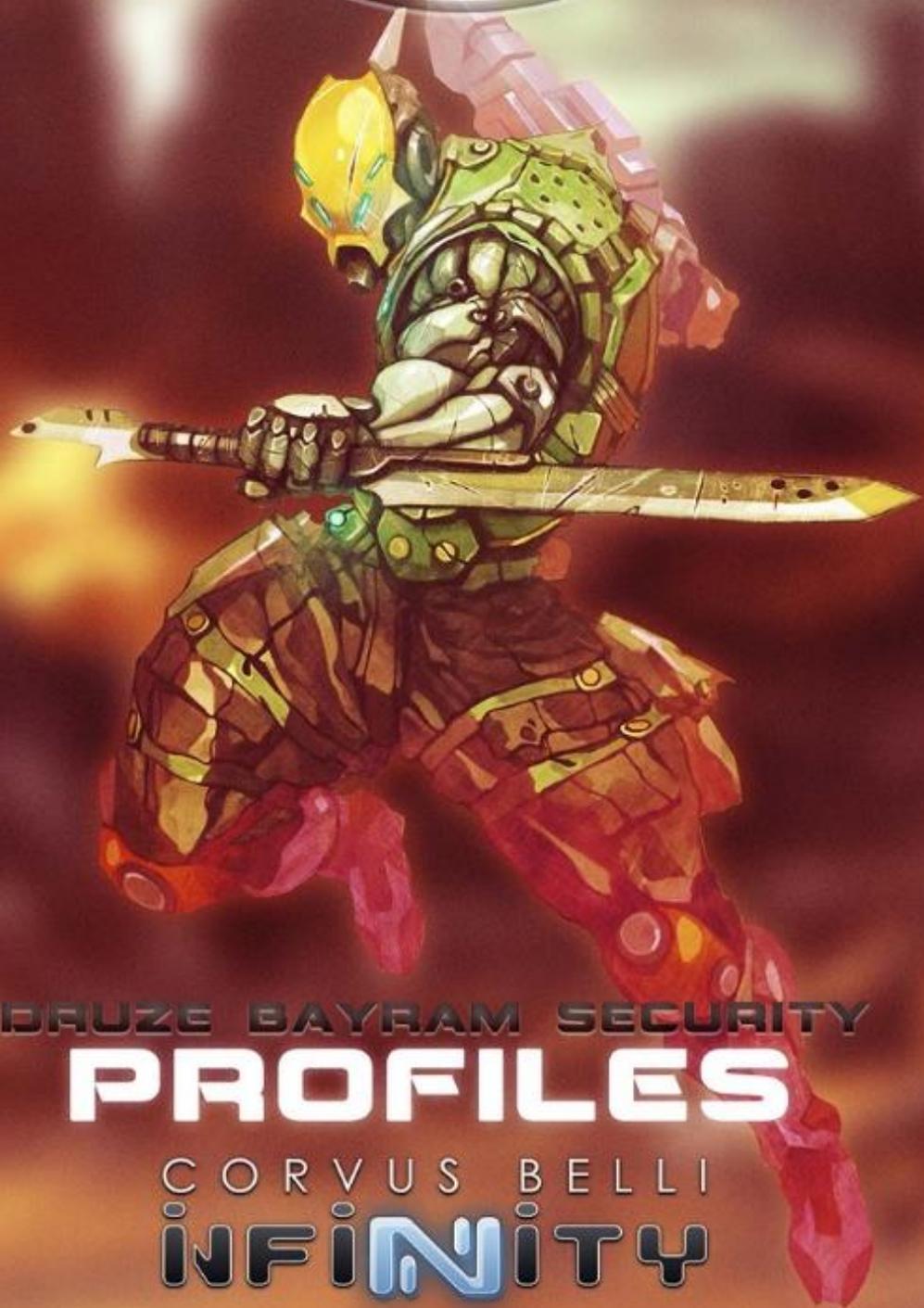




## SOMMAIRE

<b>DRUZE BAYRAM SECURITY .....</b>	<b>3</b>
DÉCOUVRIR SAITO TÔGAN .....	10
DRONBOTS.....	14
ARMAND LE MUET .....	16
VALERYA GROMOZ.....	19
NASMAT.....	21
KAMEEL.....	23
AÏDA SWANSON, CONTREBANDIÈRE DU SUBMONDO .....	24
ARMBOT .....	27
KUNAI SOLUTIONS, MERCENARY NINJAS .....	29
TÁOWÙ, GÉNIE ET MANIPULATEUR .....	32
DRUZE SHOCK TEAMS .....	41
AUTHORIZED BOUNTY HUNTER.....	44
BRAWLERS.....	48
HUNZAKUT .....	50
TAG ANACONDA .....	52



**Druze Bayram Security**

# **PROFILES**

CORVUS BELLII

# **INFINITY**

## DRUZE BAYRAM SECURITY

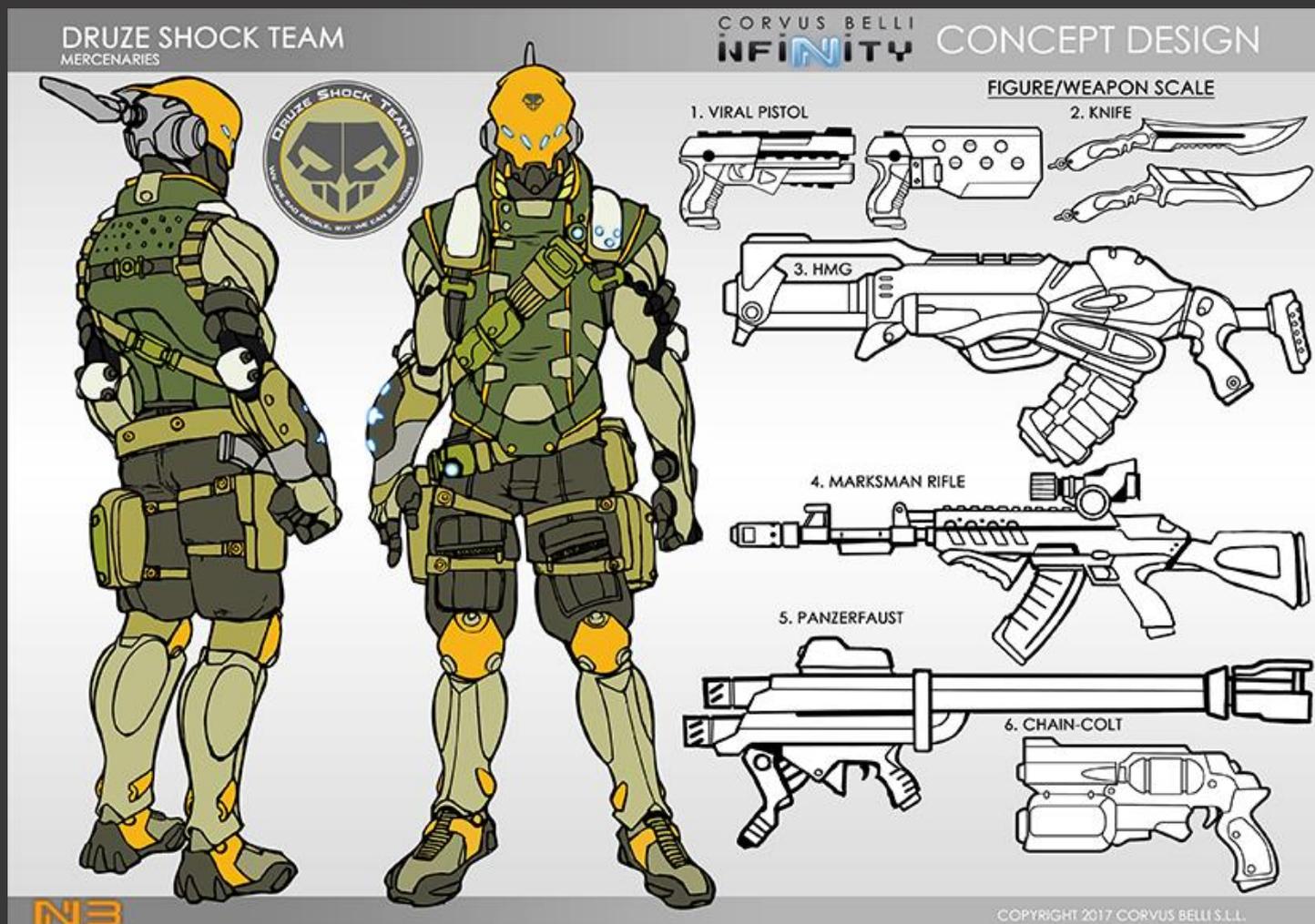


De Juan Lois "HelloLois"

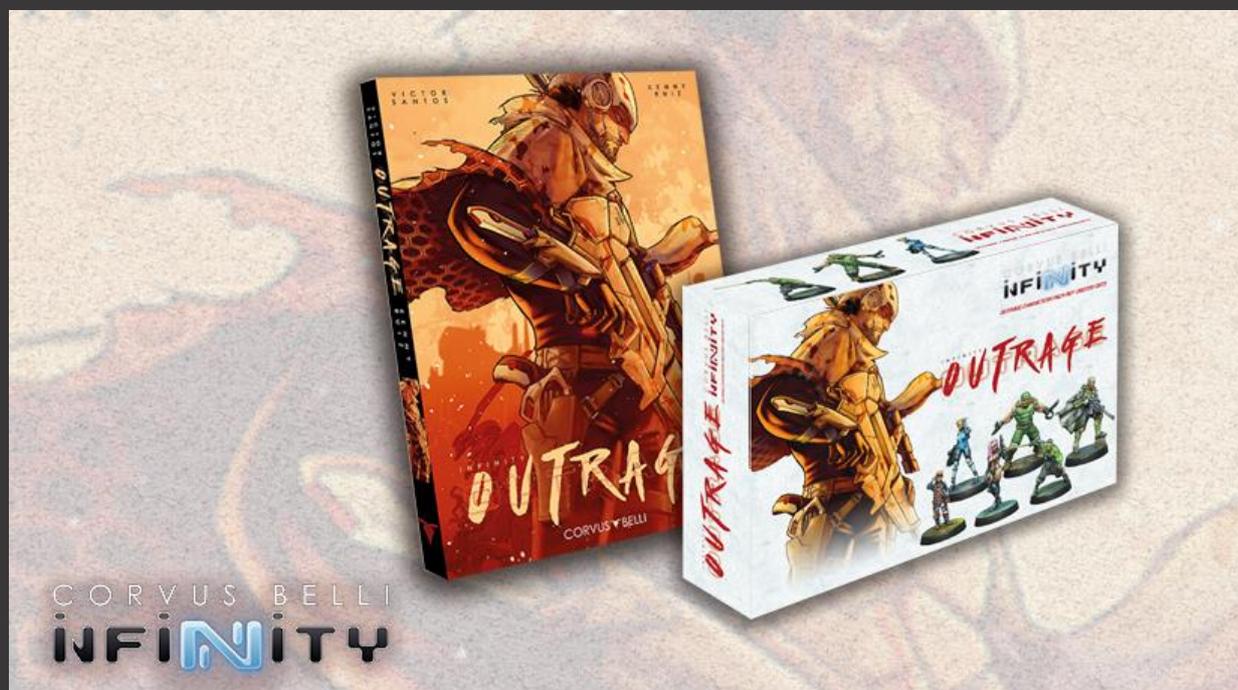
L'une des nouveautés de décembre qui a attiré l'attention de nombreux joueurs d'Infinity a été la boîte des **Druze Shock Teams**. Il y a plusieurs explications à l'intérêt porté à cette unité, outre son aspect génial, la qualité de leurs figurines ou la légende noire qui se cache derrière elles. Quelle que soit la raison, il est temps de présenter fièrement la **Sectorielle de la Druze Bayram Security** !



La Société druze est probablement l'organisation criminelle la plus puissante au sein du Submondo, l'entité mafieuse internationale qui se répand dans toute la Sphère Humaine. L'utilisation démesurée d'une violence sans précédent et leur sens aigu des affaires, et leur réussite avec leurs entreprises utilisées comme façade pour couvrir leurs activités illégales constituent les facteurs qui les ont amenés au sommet du cercle restreint du Submondo.



Avec leur apparition dans *Outrage*, l'incroyable manga de Kenny Ruiz et Víctor Santos, nous avons découvert davantage sur les rouages de cette société et les avons même vus en action. Ce fait a fait grandir notre intérêt pour ces criminels, et non seulement pour connaître plus de détails sur leur organisation, mais aussi pour les voir à plein régime sur la table et jouer avec la Druze Bayram Security.



Formées comme une unité d'élite au sein de la société Druze, les Shock Teams ont gardé un haut niveau de capacité tactique, toujours au-dessus de la moyenne des voyous que l'on peut trouver dans n'importe quel groupe criminel.



Jusqu'à l'affaire dite de Knauf, qui avait mis un agent de l'Hexahedre à l'intérieur de l'organisation afin de faire tomber leur fonctionnement et leurs activités, les informations sur la Société Druze étaient basées sur des rapports incomplets et partiels qui ne fournissaient aucune donnée pertinente. Malgré cela, aucun service de renseignement de la Sphère Humaine n'a eu de doutes sur la profondeur de leurs ramifications et de leurs influences sur l'économie internationale. Malgré les nombreux détails de cette corruption, il est extrêmement difficile de déterminer l'étendue réelle de leurs activités criminelles.



Les Druzes n'ont pas seulement un passé très intéressant, ils fournissent également une nouvelle liste d'armée sectorielle que nous allons parcourir maintenant, afin que vous puissiez en prendre le plus possible dans vos tables de jeu.



## Druze Bayram Security SECTORIAL ARMY



TROOP	AVA	FIRETEAM	TROOP	AVA	FIRETEAM
DRUZE SHOCK TEAMS (EQUIPOS SHOCK DRUSOS)	TOTAL	DUO, HARIS, CORE, SPECIAL * (1)	CLIPPER DRONBOTS	1	
BRAWLERS, MERCENARY ENFORCERS	4	DUO, HARIS, SPECIAL * (2)	FUGAZI DRONBOTS	2	
AUTHORIZED BOUNTY HUNTER	2	DÚO	REMOTES NASMAT	2	
BASHI BAZOUKS	4		REMOTES KAMEEL	2	
ANACONDA MERCENARY SQUAD TAG	1		SECURITY CHIEF ARSLAN	1	SPECIAL *(3)
HUNZAKUTS	2		VALERYA GROMOZ, MERCENARY HACKER	1	SPECIAL *(4)
PEACEMAKER ARMBOTS	1		SAITO TÖGAN, MERCENARY NINJA	1	
PATHFINDER DRONBOTS	3		SCARFACE & CORDELIA, PRIVATE ARMORED TEAM	1	SPECIAL *(5)
SIERRA DRONBOTS	1		ARMAND LE MUET, FREELANCE HASSASSIN	1	

### (1) DRUZE SHOCK TEAMS

*Special Fireteam: Core. Can include 1 Brawler and/or 1 Clipper Dronbot.*

*Special Fireteam: Core. 2 Druze and up to 3 Brawlers.*

### (2) BRAWLERS, Mercenary Enforcers

*Special Fireteam: Core. 2 Druze and up to 3 Brawlers.*

### (3) Security Chief ARSLAN

*Special Fireteam. Chief Arslan counts as a Druze for Fireteam composition.*

### (4) VALERYA GROMOZ, Mercenary Hacker

*Special Fireteam. Valerya Gromoz can join any Fireteam of the Druze Bayram Security.*

### (5) SCARFACE & CORDELIA, PRIVATE ARMORED TEAM

*Special Fireteam: Duo. Scarface and Cordelia.*

Qu'apporte la nouvelle Sectorielle ?

- Améliorations et ajout de matériel pour les Shock Teams
- Les Brawlers, les Mercenary Enforcers
- Chef de la sécurité Arslan
- Bashi Bazouks et Hunzakuts
- Valerya, Saito, Armand, Scarface et Cordelia

La Bayram Security Team se présente comme une petite société mercantile au sein de la Société Druze. Son noyau et son atout le plus meurtrier est constitué par les Shock Teams. C'est notre principale force d'attaque. Elle apporte tout ce dont nous avons besoin à la liste et pour notre plan de match. Nous pouvons aussi former des Fireteam : Duo, Haris ou Core avec eux, ce qui donne beaucoup de polyvalence à nos listes.

De plus, les Druzes ont subi une petite modification de leur profil, ce qui les rend encore plus meurtriers. Ils ont amélioré leur CC et ont obtenu les compétences spéciales Fatalité N1 et Vétéran N1, ce qui fait d'eux une troupe très effrayante et respectée.

L'un des nouveaux ajouts à leur armement est le fusil de sniper MULTI, qui sera sans aucun doute une option à avoir à l'esprit lorsque nous formerons des Fireteams défensifs. La figurine de Jethro, disponible dans le coffret Outrage, est la figurine parfaite pour représenter cette option. Qui mieux que lui peut représenter l'ultime Sniper druze ?



Avec la sortie de cette Sectorielle, nous verrons également un nouvel ajout à l'Univers Infinity : Les Brawlers, les Mercenary Enforcers. Un profil dont nous entendrons parler à l'avenir. C'est une troupe idéale pour compléter une Fireteam Druze : Core, grâce à leurs différentes options Spécialistes ou à leur viseur multispectral N2. Le Brawler Spec-Ops sera également notre Spec-Ops si nous jouons une campagne avec cette sectorielle.

Un autre nouveau visage que nous verrons dans cette sectorielle sera celui du chef de la sécurité Arslan. Nous parlerons non seulement de son profil, mais aussi de ce qu'il fait au sein de la Druze Bayram Security.

ISC: Security Chief Arslan Mercenary Troops

### Security Chief ARSLAN

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-2	16	13	11	13	3	3	1	2	1

Equipment: Multispectral Visor L1  
 Special Skills: Fatality L1 · Fireteam: Duo · Hyper-Dynamics L1 · V: No Wound Incapacitation · Veteran L1

Name	BS Weapons	CC Weapons	SWC	C
ARSLAN	MULTI Rifle, Light Shotgun	Viral Pistol, Knife	0	36
ARSLAN Lieutenant	MULTI Rifle, Light Shotgun	Viral Pistol, Knife	0	36

Suite à l'affaire Knauf et à sa promotion au poste de chef de la sécurité du caravansérail Bayram, les activités mercenaires des Shock Teams druzes se sont remarquablement développées. En tant que chef du groupe de sécurité du Caravansérail Bayram, Arslan fut chargé de faire appel aux talents locaux de Bourak et dans le circuit des Chasseurs de primes (Bounty Hunters), afin d'avoir accès à des profils variés qui viendront compléter leurs Équipes de Choc.

C'est la raison pour laquelle nous avons dans nos listes le soutien des Bashi Bazouks et aussi des Hunzakuts. Grâce à eux, nous aurons quelques as dans nos manches afin de donner plus d'une surprise désagréable à notre adversaire.

De plus, la Druze Bayram Security compte avec la présence de cinq visages très connus qui complètent au mieux l'équipe : Valerya, Saito, Armand, Scarface et Cordelia, ce sont des stars du mercenariat. Nul doute qu'il faudra y réfléchir à deux fois avant d'affronter cette force de sécurité.



La Druze Bayram Security nous offre Saito Tōgan en tant qu'Opérateur Spécialiste, totalement nouveau et exclusif à cette Sectorielle, ce qui fait de ce ninja mercenaire un atout que tout le monde enviera.

Comme d'habitude, Armand nous apportera un soutien à longue portée. Cependant, le comportement au combat de Valerya Gromoz est différent, car elle peut rejoindre n'importe quelle Fireteam de cette Sectorielle, ce qui permet d'utiliser ses compétences là où nous en avons le plus besoin.

Une autre Fireteam que nous pouvons voir, et qui se distingue sans aucun doute des autres, est la Fireteam : Duo formé par Scarface et Cordelia, équipe de mercenaires blindés. Une option avec beaucoup de synergie, car Cordelia aidera Scarface à avancer et à accomplir ses missions, en tant que force d'attaque. C'est aussi l'idéal pour garder Scarface sous contrôle en maîtrisant sa Frénésie.

Et si l'appui-feu de Scarface n'était pas suffisant, nous avons toujours l'Anaconda à notre disposition avec une légère modification à sa configuration qui nous permettra de l'utiliser comme poing blindé.

En outre, une série de Drones PanOcéaniques ajouteront également des capacités tactiques supplémentaires à nos listes.



Le moment est venu de laisser tomber la théorie et le papier pour passer à la pratique sur tables de jeu avec la nouvelle et puissante Druze Bayram Security et démontrer que lorsqu'ils frappent la première fois, il n'y a pas de temps pour la deuxième.

## DÉCOUVRIR SAITO TŌGAN



De Juan Lois "HelloLois"



*« Vous devrez vous fier à ma réputation, car il n'existe aucune trace officielle qui témoigne de mon travail : Je suis un fantôme. Lorsque mon travail est terminé, aucun de mes ennemis ne reste debout pour se souvenir de moi, et aucun de mes clients ne voudrait qu'on révèle qu'il a payé pour mes services... »*

Saito Tōgan à une fête non identifiée. Salon privé virtuel de l'hôtel Excelsior, ville de Kufang, préfecture de Bêi Tû. Planète Yutang. Yu Jing.

La sortie de Daedalus' Fall apporte de nombreuses surprises : plus de background, de nouvelles sectorielles, et des produits incroyables comme le **Spiral Corps Army Pack**.

Aujourd'hui, nous allons nous concentrer sur un produit très spécial : **Saito Tōgan en Édition Limitée**.

Ce mercenaire ninja mortel est parmi nous depuis longtemps et a obtenu sa place dans les parties occasionnelles et les listes ITS grâce à la règle spéciale de la saison : Soldiers of Fortune.



La sortie de Daedalus' Fall vous apporte une nouvelle version de Saito Tōgan. N'y réfléchissez pas à deux fois : vous pourriez manquer la chance d'obtenir votre exemplaire de cette spectaculaire **édition limitée** ! Il ne peut être acheté que durant la période de pré-commande !

Maintenant, découvrons un peu mieux l'histoire de Saito Tōgan.

## HISTORIQUE

---

*Il y a une rumeur qui circule dans les bars où les gens familiers avec leurs armes ont tendance à se rassembler. Une rumeur sur un mort. Ou, peut-être plus précisément, d'un homme qui "devrait être mort". C'est le genre d'histoire que l'on entend dans certaines bouges qui servent de tavernes dans des endroits aussi peu recommandables que Novvy Bangkok, Shuangdong ou Dalniy, le genre d'endroits où le code vestimentaire inclut quelques cicatrices et des entailles sur votre arme.*

*La rumeur, et ce n'est rien de plus que cela, est liée à la chute du clan Ōnishi et de l'homme qui lui apporta la honte : Saito Ōnishi. Le clan Ōnishi était le clan ninja le plus réputé de la préfecture d'Aomori, et Saito Ōnishi était leur meilleur élément, l'homme qui menait les missions les plus périlleuses. Saito devait son succès à sa planification méticuleuse des opérations et à la rapidité et à la discrétion avec lesquelles il exécutait ses plans.*

*Il était destiné à devenir le chef du clan Ōnishi, mais une nuit, tout s'écroula lors d'une mission délicate. L'opération fut un désastre : la fille qu'ils devaient sauver mourut, ainsi que l'équipe de soutien de Saito et de tous les kidnappeurs. Comme il n'y avait personne à interroger sur ce qui c'était passé, la réputation du clan se retrouva en jeu. Le devoir de Saito Ōnishi se devait alors de se présenter à la famille de l'otage décédée et de faire preuve de sumimasen, l'éternelle contrition, en offrant sa vie en guise d'excuse pour ses erreurs.*



*Mais Saito ne se présenta jamais, déshonorant ainsi son propre nom et son clan. Il devint un paria.*

*Son propre clan et la famille de l'otage assassiné mirent chacun une prime sur sa tête, et il fut bientôt tué par un commando de ninja Ônishi au nom de la justice et de la 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 y ont trouvé des preuves vidéo qui le reliaient aux ravisseurs de cette pauvre fille. Quoi qu'il en soit, le clan Ônishi décida de mettre un voile dessus et personne ne chercha à en savoir plus. Entre-temps, un nouveau joueur est apparu sur le circuit des mercenaires, un assassin exceptionnellement furtif connu sous le nom de Saito Tōgan. C'est un expert en arts martiaux dont la technique ressemble énormément, semble-t-il, à celle d'un ninja Ônishi malheureux et notoire.*

SAITO TÖGAN



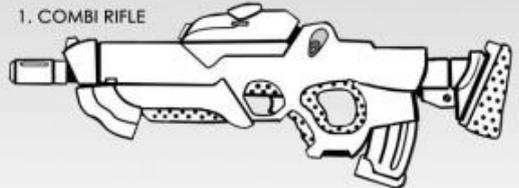
SAITO TÖGAN, MERCENARY NINJA  
NA2 NON ALLIGNED ARMIES / JAPANESE SECESSIONIST ARMY

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

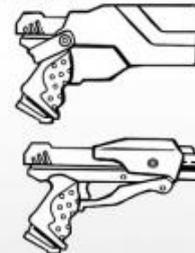
1. COMBI RIFLE



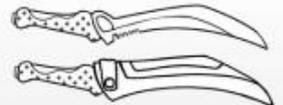
2. EXP CCW



3. PISTOL



4. KNIFE



5. SMOKE GRENADES



## 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.

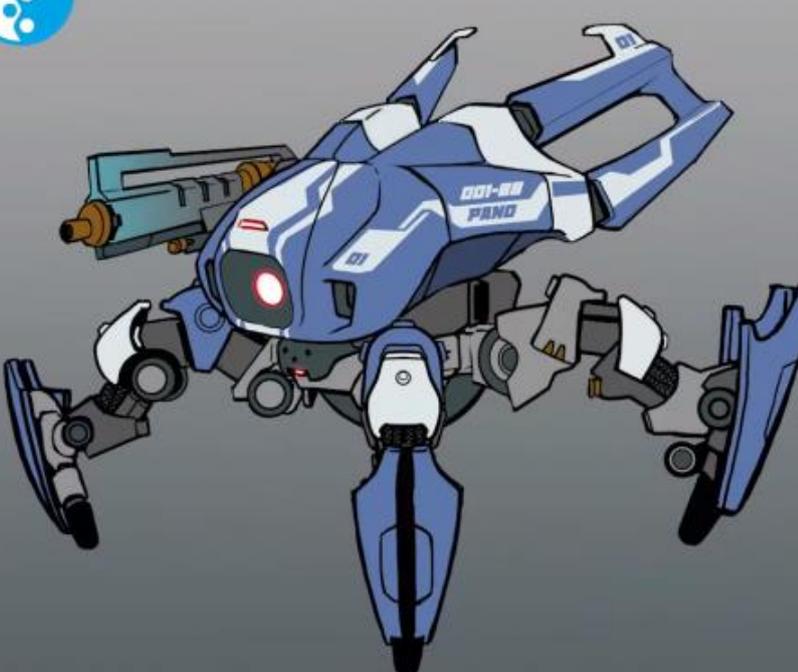
Le modèle Dronbot conçu pour la vitesse est la série **Fugazi**, une plate-forme à haute mobilité pour la mise en place d'un dispositif répéteur, afin d'élargir la zone d'influence des hackers PanOcéaniens, rapidement et à peu de frais.

Home

DRONBOT REMOTES

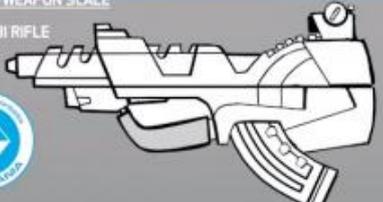
INFINITY  
**CODE ONE**

PANOCEANIA



FIGURE/WEAPON SCALE

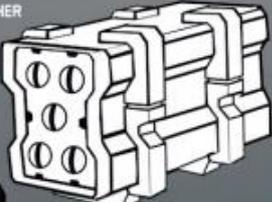
1. COMBI RIFLE



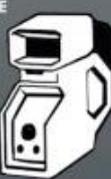
2. HMG



3. MISSILE LAUNCHER



4. FLASH PULSE



COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.

## ARMAND LE MUET

---



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

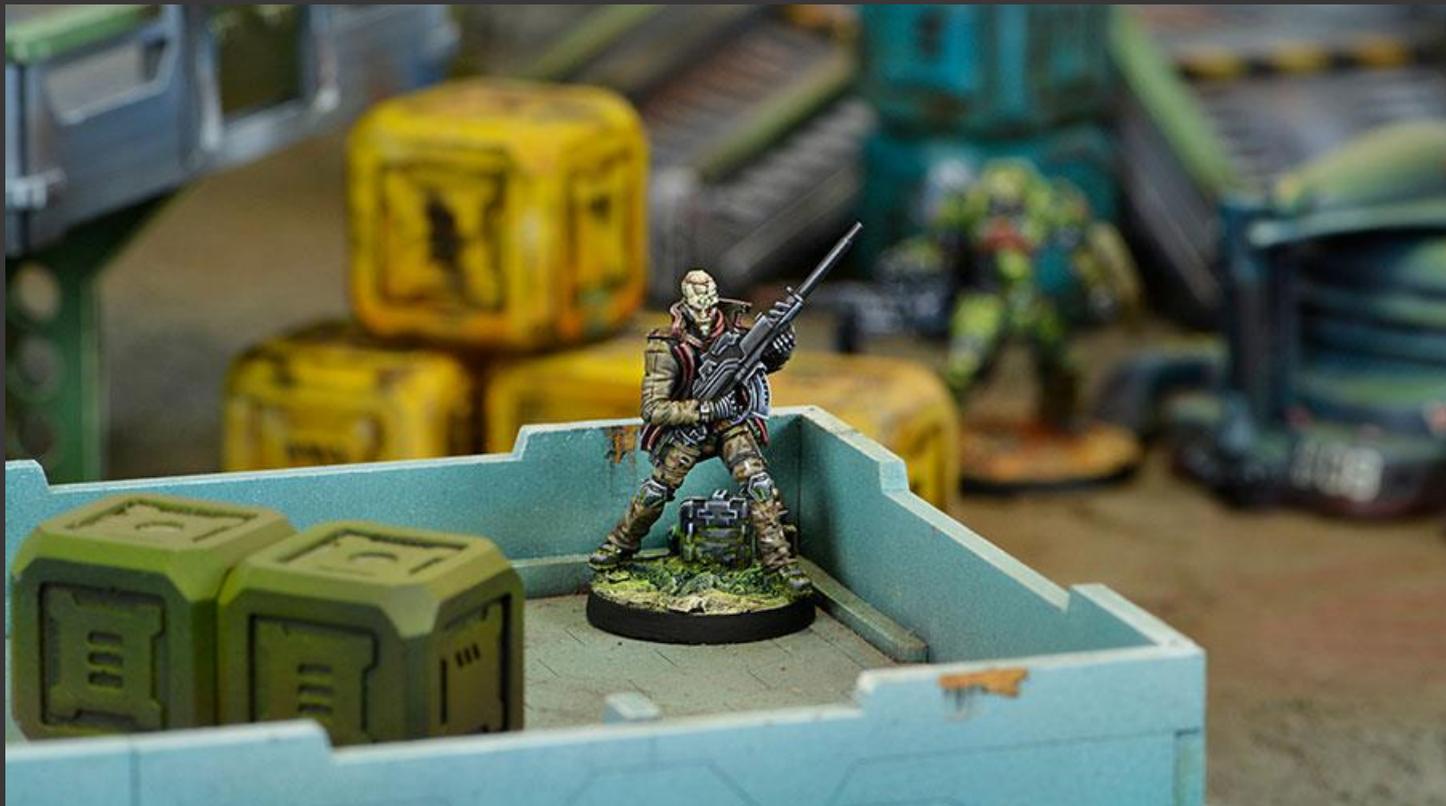


(...) Donc, ce que vous êtes vraiment, c'est un agent triple, un Tohaa muet ("le Muet", en français) qui ne parle pas la langue phéromonale, errant dans la Sphère Humaine et qui tuera pour n'importe quel camp. Votre seule distraction est la musique, et en jouant de la harpe, vous évitez que le stress et la paranoïa ne vous rendent fous.

A présent, vous vous demandez si tout cela est OK. Tous ces mensonges, tous ces meurtres et ces préjugés. Laissez-moi vous mettre à l'aise : c'est le cas. Vous avez raison de le faire. C'est nécessaire. Votre race a besoin de vous. C'est la seule façon de sauver notre civilisation, et vous êtes un élément clé de ce grand plan. Même s'il faut pour cela altérer vos souvenirs de cette façon.

Pour résumer : vous vous appelez Armand le Muet. Non, ce n'est pas ça. Votre nom est Armaan Leemue, ou du moins c'est ce que vous pensez. Vous êtes un assassin à gages qui travaillera pour n'importe quel camp. Mais ce n'est pas tout à fait vrai non plus. Vous êtes un traître, infiltré dans la Sphère Humaine au service de l'Intelligence Évoluée. Mais cela aussi, c'est un écran de fumée. Vous êtes un agent double travaillant pour le Trident Tohaa qui a eu accès à un réseau clandestin de l'Armée Combinée. Pourtant, vous n'êtes pas du tout cela. La vérité, c'est que vous êtes un agent secret du Triumvirat qui poursuit un programme si secret que vous ne pouvez même pas vous en souvenir parce que je suis ici à modifier la mémoire de votre Cube chaque fois que vous commencez à la reconstituer. Tout ce que vous devez savoir, c'est que vous êtes l'un des individus les plus dangereux de la Sphère.

Vous êtes un professionnel et un virtuose, et vos compétences impeccables sont mises à la disposition de quiconque a les moyens de les payer. Vous aimez également la musique, et vous êtes la seule personne dans l'univers qui pense que vous pouvez bien jouer de ce satané clavecin.



Il est probable qu'un jour vous vous retrouviez à jouer à Infinity, votre jeu préféré, bien sûr, et que soudain votre adversaire déploie sur la table une figurine qui ne vous est pas familière.

-Qui est-ce ? -vous demanderez curieusement-. Je ne le reconnais pas -vous ajouterez "inconscient". Si votre adversaire répond : "C'est Armand Le Muet", alors, vous êtes dans le pétrin.

Eh bien, cher lecteur, je suis venu vous mettre en garde. Armand Le Muet n'est pas une troupe, c'est un mercenaire disponible uniquement pour les armées génériques et, peut-être, pour une armée sectorielle chanceuse. Et par là, je veux dire qu'il s'agit d'une troupe spéciale.

Ce que votre adversaire a déployé contre vous est un extra-terrestre Tohaa possédant une armure Symbiote, un fusil de sniper MULTI et un dispositif de perturbation optique. Vous avez un ennemi qui peut dominer toute la table de jeu depuis sa propre zone de déploiement. Soyez très prudent.

Se battre contre cet ennemi, contre ce Tohaa nommé en français, Armand "le muet", est toujours une surprise inattendue.

Il suffit généralement de savoir quelles factions jouent vos adversaires pour anticiper dans une certaine mesure les surprises de leurs listes d'armées, mais ces mercenaires sont quelque chose de plus imprévisible.



**ARMAND "LE MUET", FREELANCE KILLER**

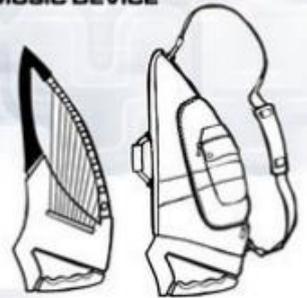
**WEAPON OPTIONS**



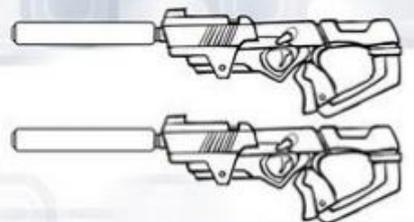
**1. MULTI SNIPER RIFLE**



**3. MUSIC DEVICE**



**2. 2 BRAKER PISTOLS**



INFINITY CONCEPT.

## VALERYA GROMOZ.



*Un article de*



Il est difficile d'être Atek en PanOcéanie, surtout quand vos parents sont des travailleurs indépendants, ayant été victimes de la marche vers le progrès. Et encore plus si vous vivez dans un petit village isolé dans les montagnes d'Albanie, où le seul endroit intéressant est une base de suivi de satellites, pleine de techniciens militaires. Vous savez que c'est une vie difficile quand vous vous appelez Valerya et que vos seules options de carrière dans un bled comme celui-là sont serveuse et prostituée, voir les deux. Ainsi, à quinze ans, et sans possibilité d'études supérieures, elle a commencé sa vie comme serveuse. Cela lui a permis de faire connaissance avec les techniciens de la base. Les techniciens aiment parler de leur travail, alors Valerya posa des questions, écouta, apprenant et améliorant ses connaissances jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus en apprendre davantage. Elle rassembla alors son matériel, qui lui a été en partie donné et qu'elle avait en partie volé de ses ex petits amis techniciens. Puis avec ses économies et une poignée de pétaoctets de logiciels militaires volés, elle emménagea à Tirana. De là, le voyage vers l'ascenseur spatial d'Afrique de l'Est fut très agréable, grâce au bon travail des Sociétés Druzes.



En effet, un ascenseur spatial est toujours le meilleur endroit pour trouver un emploi, surtout pour une jeune hacker qui peut équilibrer son inexpérience avec beaucoup de logiciels d'info-guerre. Cinq ans de plus, dans la Compagnie Étrangère lui permirent de recevoir l'instruction militaire qui lui manquait. Et trois ans dans l'équipage d'un corsaire Haqqislamite lui apprirent où se trouvait les gros lots. Grâce à ses états de service et à sa réputation bien méritée, elle pu s'en sortir sans avoir recours à des intermédiaires. C'est la raison pour laquelle elle est devenue hackeuse professionnelle indépendante, sautant d'un contrat à l'autre, sans aucune responsabilité ni lien. Entre-temps, son compte bancaire et son prestige ne cessèrent d'augmenter. Le chemin parcouru depuis ses origines Atek fut long, mais Valerya n'a pas misé sur de faux espoirs. Elle sait parfaitement que le travail est dangereux et que la mort l'attend à la fin, alors n'attendez pas d'elle une réduction tarifaire.



# NASMAT



*"Personne n'est laissé pour compte !"*

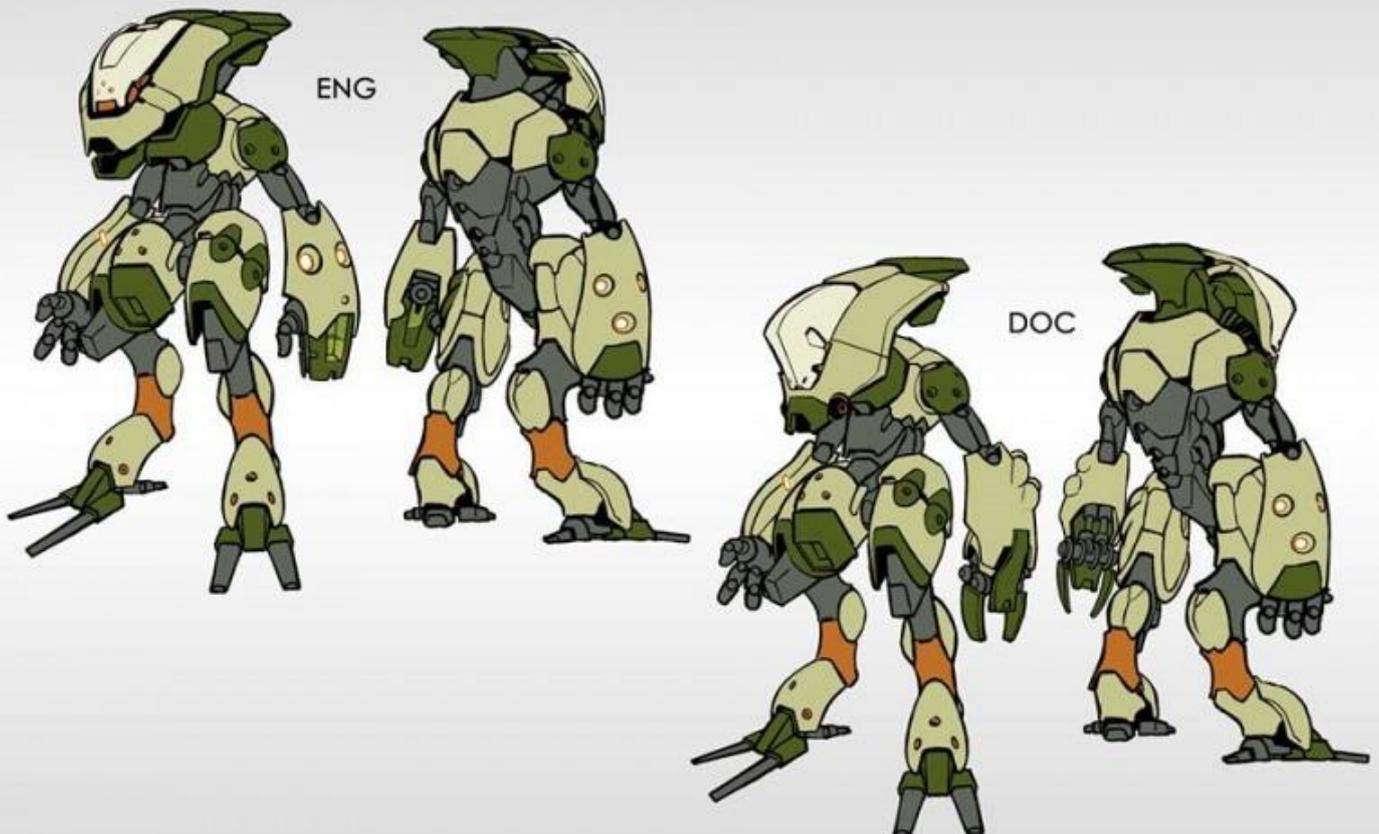
Dans des armées comme celle de Haqqislam, où l'individu est considéré comme la meilleure des armes, et où les ressources technologiques sont moins disponibles, chaque soldat et chaque pièce d'équipement compte. En conséquence de cette doctrine, le Diwân al Jund, ou le Ministère de la Guerre, a fait tout son possible pour faciliter la récupération des victimes et du matériel endommagé.

Cependant, malgré le fait de disposer des meilleurs médecins de la Sphère et d'ingénieurs très compétents, leur travail sur le champ de bataille présentait un tel danger que le nombre de victimes dans ces corps était choquant. Comme dans toute autre armée, l'utilisation de drones périphériques fut la solution la plus logique. Des brevets matériels furent achetés à Yu Jing et des logiciels et wetwares à la nation Nomade, les intégrant tous dans un modèle expérimental. Ce modèle a été modifié de manière à pouvoir fonctionner sans diminution de performance due aux conditions

environnementales sévères des zones arides et chaudes de Bourak. Les améliorations apportées aux systèmes d'interface et de manipulation ont été conçues pour tirer parti de la technologie biomédicale supérieure d'Haqqislam, en optimisant la communication et le retour d'information entre l'opérateur et le drone. Le petit assistant robotique qui en a résulté a reçu le nom arabe évocateur de Nasmât, qui signifie "Souffle de vie". Les drones Nasmât courent toujours vers les camarades tombés au combat, humains ou machines, quel que soit le risque encouru et ensuite, en honorant leur nom, elles utilisent leur "douce brise" vitale pour les ramener de la terre des morts.

NASMAT REMOTES  
HAQQISLAM

CORVUS BELLUM  
INFINITY CONCEPT DESIGN



## KAMEEL



Le drone Kameel est une unité robotique polyvalente qui peut être utilisée comme véhicule porteur, plate-forme de transport pour les soldats blessés, dragueur de mines, unité de communication ou plate-forme cybernétique de contrôle et de défense. La conception et le développement du drone Kameel ont été influencés par les conditions environnementales difficiles de la planète Bourak. L'expérience de l'armée Haqqislamite a montré que les conditions des environnements arides peuvent sérieusement endommager les équipements militaires. Les oscillations entre des températures très élevées et très basses et une sécheresse sévère sont les causes principales de défaillance des équipements. L'action du vent soulève et répand de la poussière et du sable, interférant avec tout élément qui possède des pièces mobiles. Les batteries, les capteurs et les armes sont particulièrement touchés. Les composants munis de jointures et de joints d'étanchéité deviennent fragiles et les fuites d'huile deviennent fréquentes. Le Kameel, honorant son nom (Chameau), a été conçu pour compenser ces facteurs. Toute la série a été équipée d'un revêtement thermique pour réduire la surchauffe ou le refroidissement excessif du drone. Un système de propulsion spécial a été mis au point pour les déplacements sur terrain meuble, afin qu'il ne perde ni sa mobilité ni sa vitesse lorsqu'il se déplace à travers les dunes. Le Kameel, dans la plus pure tradition du transport dans le désert, intègre des réservoirs d'eau supplémentaires comme l'un des principaux éléments de soutien pour les troupes d'infanterie Haqqislamite.

## AÏDA SWANSON, CONTREBANDIÈRE DU SUBMONDO



Aïda Swanson, le spectre des réseaux clandestins qui assurent le transport de matériel et de personnes, est la passeuse la plus réputée de cette hydre d'organisations criminelles qu'est le Submondo. Cette femme serait l'une des criminelles les plus recherchées de la Sphère Humaine si les services de renseignement eux-mêmes ne faisaient pas bon usage de ses compétences. Aïda a forgé sa carrière à partir de la banlieue minière de Bradbury City sur Mars, en collaborant avec l'Hexaèdre contre le gouvernement Yu Jing, dans le but de soutenir le groupe séparatiste martien des Rebelles de Cydonia.

Elle a travaillé très étroitement avec la Comuna, l'organisation mafieuse de l'Acontecimento, avant de s'installer à Paradiso, où elle allait devenir une légende : le fantôme inaccessible, toujours capable d'éviter les autorités. Aucun travail n'était trop difficile ou trop dangereux pour elle. Les risques n'avaient pas d'importance, seul l'argent comptait, et Aïda acceptait toute commande qui couvrait ses frais sans autre question. C'était une attitude et une réputation qui mènerait à sa perte, mais avec une surprise supplémentaire. Son dernier client s'est avéré avoir le même visage qu'elle. En effet, c'est un agent Speculo, un supplantateur extraterrestre, qui prit à la fois sa vie et son identité, car cette contrebandière était la couverture parfaite pour introduire des agents Shasvastii dans la Sphère Humaine. La carrière d'Aïda Swanson s'est donc poursuivie depuis lors, avec le même succès et une réputation dans les

milieux criminels et de renseignement qui ne cessa de croître, sans que personne ne se doute qu'elle avait changé.



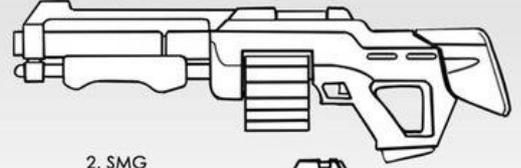
L'agent Spéculaire qui l'a supplantée s'est tellement immergée dans son personnage, qu'elle semble parfaitement à l'aise dans son rôle, au point de ne presque plus se souvenir de son vrai nom, malgré les missions sporadiques qu'elle doit exécuter pour le commandement Shasvastii. Mais, même au prix d'une grande peine, elle est actuellement le meilleur vecteur d'infiltration pour les opérations secrètes de l'Armée Combinée dans la Sphère Humaine, et l'Intelligence Évoluée ne lui fera pas oublier ses obligations. En attendant, Aïda Swanson continuera à faire ce qu'elle fait le mieux, c'est-à-dire extraire et infiltrer du matériel et des personnes de Paradiso, aussi clandestinement et invisible aux yeux des autorités que le spectre qu'elles disent qu'elle est. Mais moyennant un certain prix, comme elle l'a toujours fait... ou comme son original l'a toujours fait ; il est parfois difficile de discerner encore la différence.



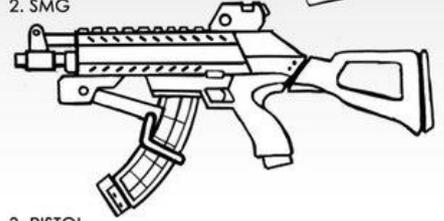


FIGURE/WEAPON SCALE

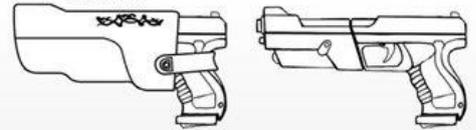
1. BOARDING SHOTGUN



2. SMG



3. PISTOL

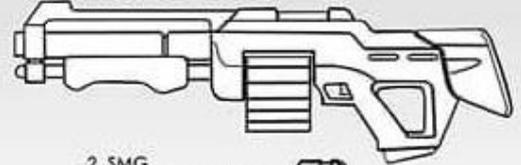


4. KNIFE

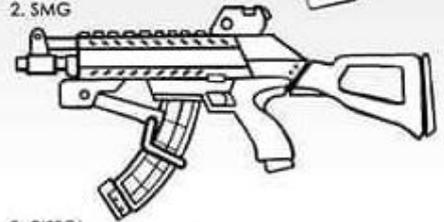


FIGURE/WEAPON SCALE

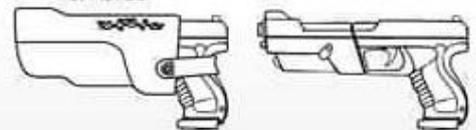
1. BOARDING SHOTGUN



2. SMG



3. PISTOL



4. KNIFE



## ARMBOT



*Un article de*



Armbot est la désignation des Drones d'attaque utilisés par le complexe militaire panocéanien. Ils sont conçus pour être plus rapides que les troupes d'infanterie lourde mais plus légers, plus faciles à fabriquer et moins chers qu'un T.A.G., tout en transportant des armes de soutien. La PanOcéanie a utilisé cette méthodologie de conception pendant la course aux armements trépidante des guerres Néo-coloniales pour obtenir des plates-formes de tir hautement mobiles à faible coût. Néanmoins, le blindage léger des Armbots ne leur permet pas d'encaisser des coups continus, ils doivent donc compter sur leur vitesse et leur facilité de déploiement pour entrer en contact avec l'ennemi dès les premières phases du combat. Dans cette optique, ils sont généralement affectés à des actions rapides et agressives, à la recherche et à la destruction d'unités hostiles. Leur objectif principal est de frapper les unités ennemies avant qu'elles ne puissent établir une formation de combat adéquate. Lorsqu'ils travaillent avec des unités blindées, qu'il s'agisse de véhicules ou de TAG, les Armbots sont souvent utilisés pour effectuer des tâches de reconnaissance avancées, distraire les forces adverses ou fournir un soutien immédiat. Lorsqu'ils effectuent des tâches défensives, ils sont généralement maintenus en réserve mobile, à l'arrière-garde, et lancés sur la ligne de front pour neutraliser les offensives ennemies.

Fondamentalement, la principale fonction des Armbots est de se rapprocher et de détruire l'ennemi. Leur capacité à se déplacer, à frapper, à établir un réseau opérationnel pour les hackers tactiques, puis à fournir une réponse armée, est un facteur décisif sur le champ de bataille moderne. Les Armbots utilisent des techniques de feu, de manœuvre et de choc pour atteindre les objectifs qui leur sont assignés et se chargent de toute autre tâche essentielle qui aide leurs troupes alliées. Les Armbots sont parfaitement capables d'entreprendre des opérations soutenues contre toute menace, aussi tenace ou sophistiquée soit-elle.

Le modèle **Bulleter** fait bon usage de son dispositif d'interférence optique pour toujours établir la situation de combat la plus favorable. A l'inverse, le **Peacemaker**, souvent basé dans un avant-poste, coordonnera ses attaques avec son Auxbot pour déclencher un barrage incessant. Dans les deux cas, le résultat sera toujours le même, la destruction complète de toutes les cibles.

## 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 trahirent l'Empereur du Japon afin de continuer à travailler pour Yu Jing, et aussi pour la PanOcéanie si elle paie bien. Alors, que pouvez-vous attendre plus d'eux ?"*

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

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



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

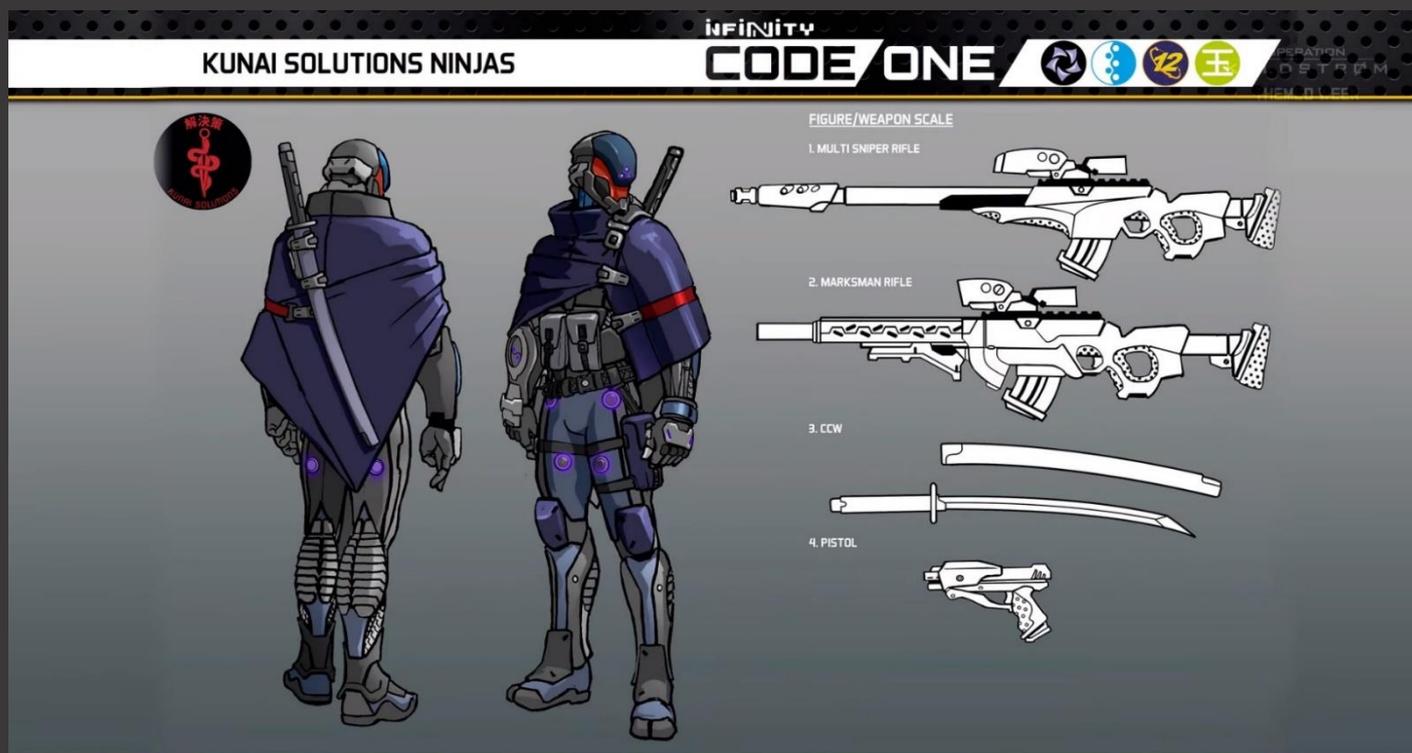
Lorsque le Japon a fait défection, les clans ninja ont dû choisir leur camp : soit ils restèrent fidèles à l'Etat-Empire, soit ils se dévouèrent à l'Empereur du Japon. Pour les grands clans, le choix était évident, car même en étant fidèles à l'empereur du Japon et en abandonnant Kuraimori et tous les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

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



## TÁOWÙ, GÉNIE ET MANIPULATEUR



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

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

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

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



À Aristeia! tout est beau et gentil ;

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

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

## TÁOWÙ : DU QUANTUM FOAM SURFER AU MASTERMIND

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

# TÁOWÙ

**FROM QUANTUM FOAM  
SURFER TO MASTERMIND**

CORVUS BELLU  
**ARISTEIA!**



*Un article de AL*

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

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



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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

## TÁOWÙ, LE MANIPULATEUR SUPRÊME



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

*Vous vous sentez très confiant. Vous pensez que vous dirigez vers un succès, mais est-ce le cas ? Réellement ? Avez-vous tout sous contrôle ou y a-t-il quelque chose que vous ignorez ? Ce ne serait pas la première fois que vous perdez tout au tout dernier moment..."* Táowù à Rosencratz lors de la finale de l'ADM, l'Aristeia! Duel Masters, qui avait lieu au Tunguska Stadion. Grâce à un moment d'hésitation de l'Aristeios PanOcéanien, Táowù a pu marquer à la dernière minute et remporter la victoire.

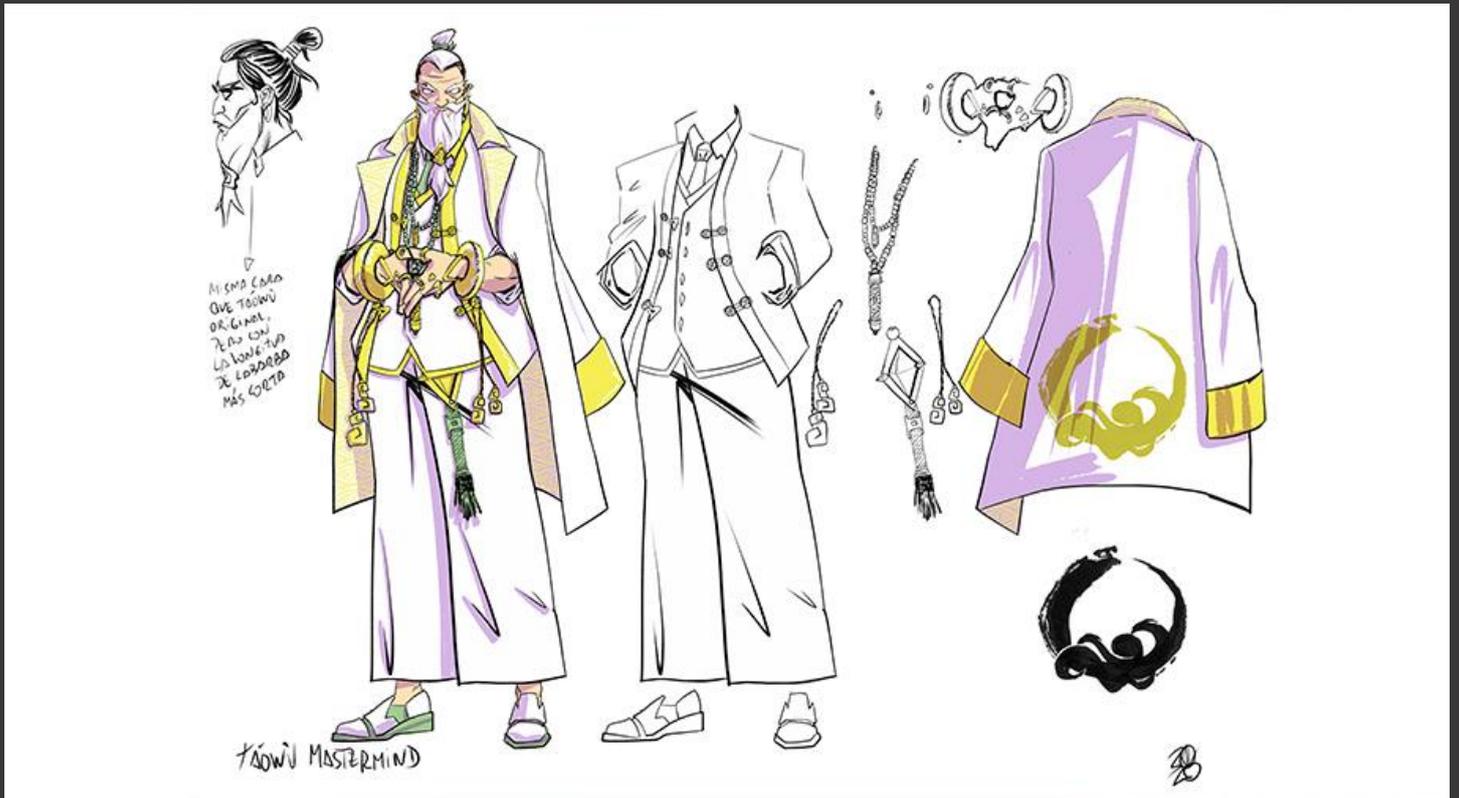
La gamme des skins Aristeia! ont été conçus pour fournir des versions alternatives aux figurines standard de ce super jeu de plateau. Ces versions en métal diffèrent des figurines en plastique contenues dans la boîte de jeu de base ou dans les boîtes d'extension du jeu. Les skins permettent d'explorer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

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

Cependant, certains personnages, soit à cause de leur histoire personnelle qui les rendait déjà jouables dans Infinity, soit parce que leur conception dans Aristeia! était déjà d'apparence fantastique,

ont obtenu alors des skins ou des tactiques plus modernes qui correspondent au style de l'univers Infinity, et avec eux un pass VIP pour Infinity, notre wargame préféré. Le Major Lunah ou Dart pourraient être des exemples du premier point, tandis que Valkyrie pourrait être un exemple du second, obtenant un look plus tactique par opposition au look de guerrière nordique qu'elle porte dans l'HexaDome. Le cas de Táowù, le protagoniste du mois, coïncide ainsi avec celui de Valkyrie.

Quand les gars de l'équipe A! m'ont dit que Táowù aurait un look moderne, ce qui était encore le choix le plus logique, puisque son look méphistophélique dans Aristeia! était d'apparence fantastique, j'ai commenté alors au passage qu'il pourrait être utilisé comme HVT pour Infinity. Cependant, lorsque AI, le concepteur de l'équipe A! m'a montré le croquis de ce skin, j'ai réalisé que ce serait une erreur de le limiter à être une simple HVT. Ils avaient donné à Táowù un air de patron de la mafia, ou du moins c'est ainsi que je le voyais, et un pouvoir visuel qui donnait à ce personnage de telles possibilités narratives, cela aurait été dommage de gaspiller un tel potentiel pour l'Univers d'Infinity.



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

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

En outre, nous avons donné à Táowù Contrespionnage avec un objectif précis : Le transformer en un contre, une troupe qui annulerait les options de l'adversaire. Étant un personnage à l'allure très

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



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

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



## Táowù, Mastermind and schemer

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

Equipment: Holojector L1

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

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

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

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

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

## DRUZE SHOCK TEAMS



*"Nous sommes de mauvaises personnes, mais nous pouvons être encore pires"*

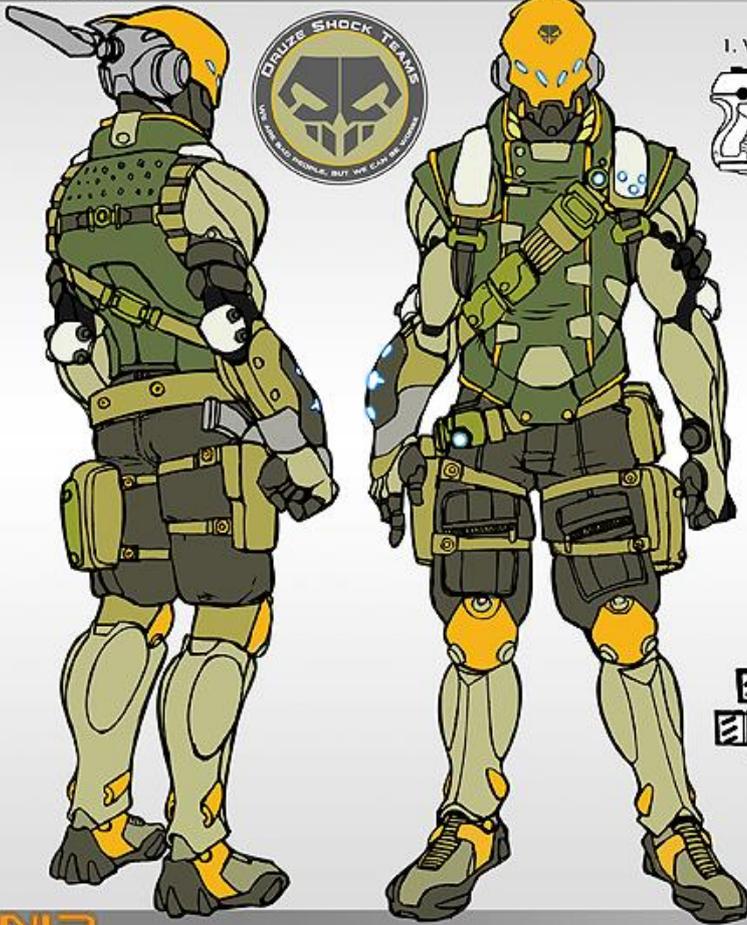
**Devise paramilitaire des équipes de choc.**

Les Druzes sont un peuple originaire du Liban et du sud de la Syrie. Ils ont leur propre religion, un mélange d'islam, de gnosticisme et d'autres philosophies. Hermétiques, inconnus, indomptables par nature et traditionnellement voués au pillage, ils contrôlent aujourd'hui les voies de transport et le trafic commercial qui relie l'Asie mineure à l'ascenseur orbital de l'Afrique de l'Est. Ils possèdent également leur propre caravansérail, dans la zone de construction près du stabilisateur du deuxième trou de ver de Bourak, qui rapportera beaucoup lorsque la porte de saut sera terminée. La Société Druze est riche, et possède une certaine influence et un pouvoir politique en Panocéanie et en Haqqislam. Cependant, ils sont toujours une énigme, car leur religion et leur organisation sont pleines de rituels secrets. Pendant longtemps, il n'y avait que des rapports incomplets et partiels sur leur Société, mais il n'y avait aucun doute sur ses effets à travers la Sphère Humaine, et ses racines dans l'économie mondiale. Les preuves sont nombreuses, mais leurs motivations sont toujours inconnues. C'est comme ça que les Druzes le préfèrent.

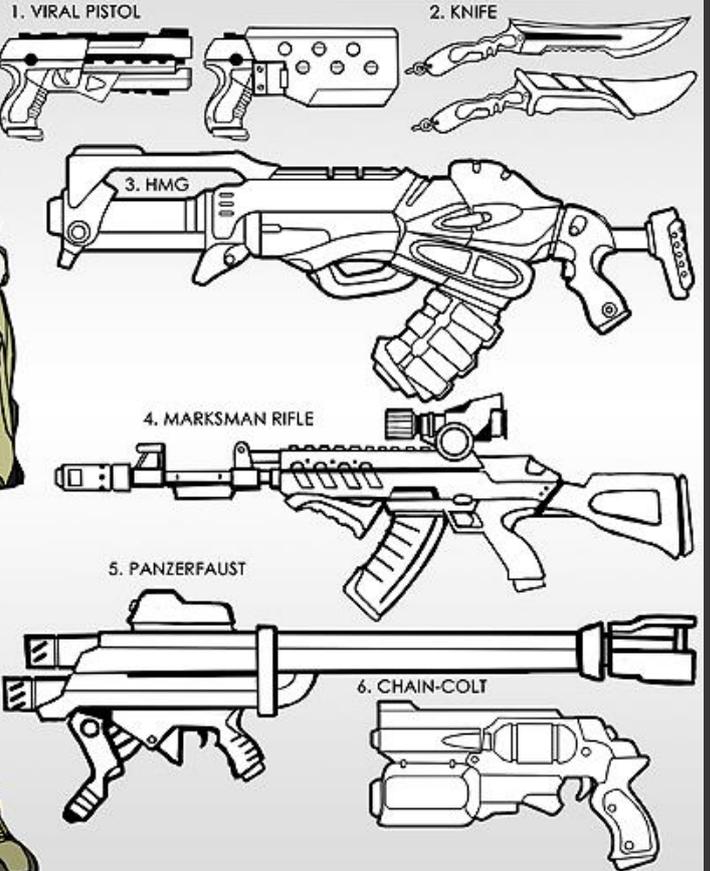


Les Équipes de Choc sont une unité d'assaut paramilitaire, bien entraînée et équipée d'un matériel militaire sophistiqué. Elles ont été créées par la Société Druze dans le but initial de protéger ses entreprises. Mais, après quelques démonstrations de force massives, tout le monde a compris le message et la sécurité des intérêts commerciaux druzes a été assurée. Maintenant, puisqu'ils ne sont pas nécessaires pour la protection commerciale, la Société Druze offre à ses Équipes divers contrats de mercenariat impliquant protection, escorte, punition, dissuasion par la force, etc. L'image de cette unité correspond parfaitement à l'archétype des mercenaires de la Frontière : un individu froid, meurtrier, sombre et perfide, sans idéologie, et payé pour l'être. Les missions de prévention et d'intervention qu'effectuent les équipes de choc se caractérisent par leur caractère sauvage et sanglant, forgeant une réputation de force redoutable à prendre au sérieux. L'affaire Drygalsky en est un parfait exemple. Les équipes de choc ont complètement anéanti l'organisation Drygalsky, l'une des plus puissantes mafias russes non alignées sur Tunguska. Elles ont tué tous ses hommes, ses associés, ses collaborateurs, ainsi que leurs familles. Ils ont brûlé leurs bureaux et fait exploser leurs chambres fortes. La sécurité, l'artillerie, les truands et les mercenaires de la Drygalsky étaient totalement inutiles. Rien n'a survécu à l'attaque des équipes de choc, absolument rien... sauf les cendres et la désolation.

DRUZE SHOCK TEAM  
MERCENARIES



FIGURE/WEAPON SCALE



## AUTHORIZED BOUNTY HUNTER



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

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

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



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

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



# AUTHORIZED BOUNTY HUNTER

MERCENARIES

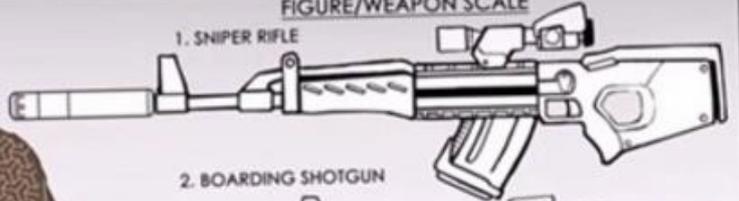
CORVUS BELLI  
**INFINITY**

CONCEPT DESIGN

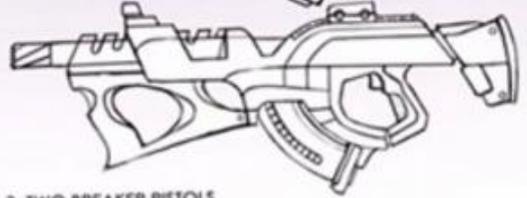


### FIGURE/WEAPON SCALE

1. SNIPER RIFLE



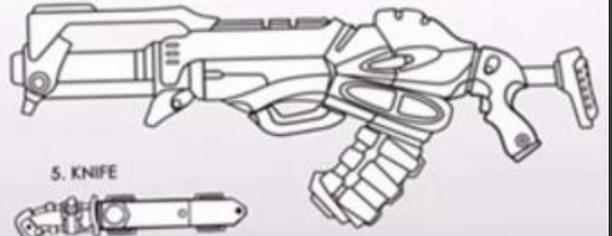
2. BOARDING SHOTGUN



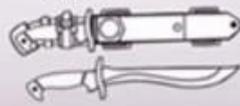
3. TWO BREAKER PISTOLS



4. HMG



5. KNIFE



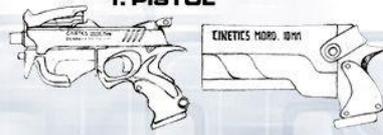
COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLII S.L.L.

# AUTHORIZED BOUNTY HUNTER

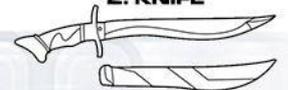


### WEAPON OPTIONS

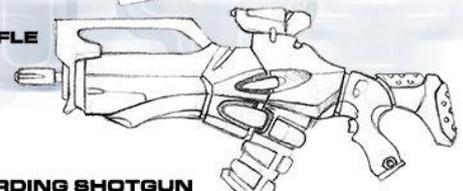
1. PISTOL



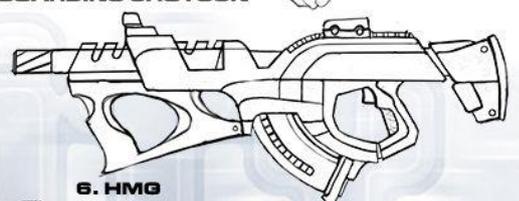
2. KNIFE



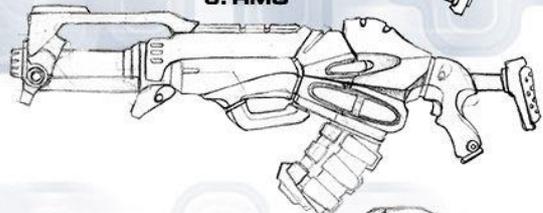
3. COMBI RIFLE



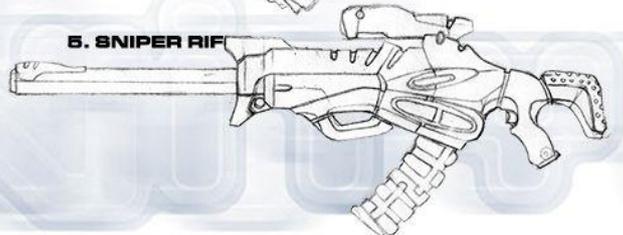
4. BOARDING SHOTGUN



6. HMG



6. SNIPER RIF



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2009 CORVUS BELLII S.L.L.

**AUTHORIZED BOUNTY HUNTER**



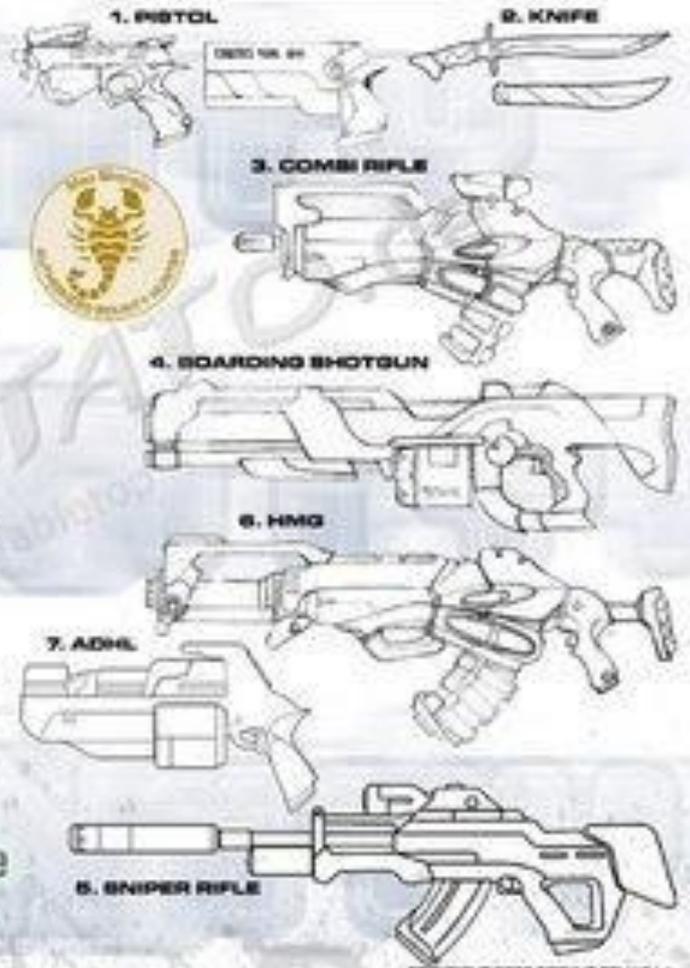
INFINITY CONCEPT.



MAGABOJATO.de

Magazine about

**WEAPON OPTIONS**



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.

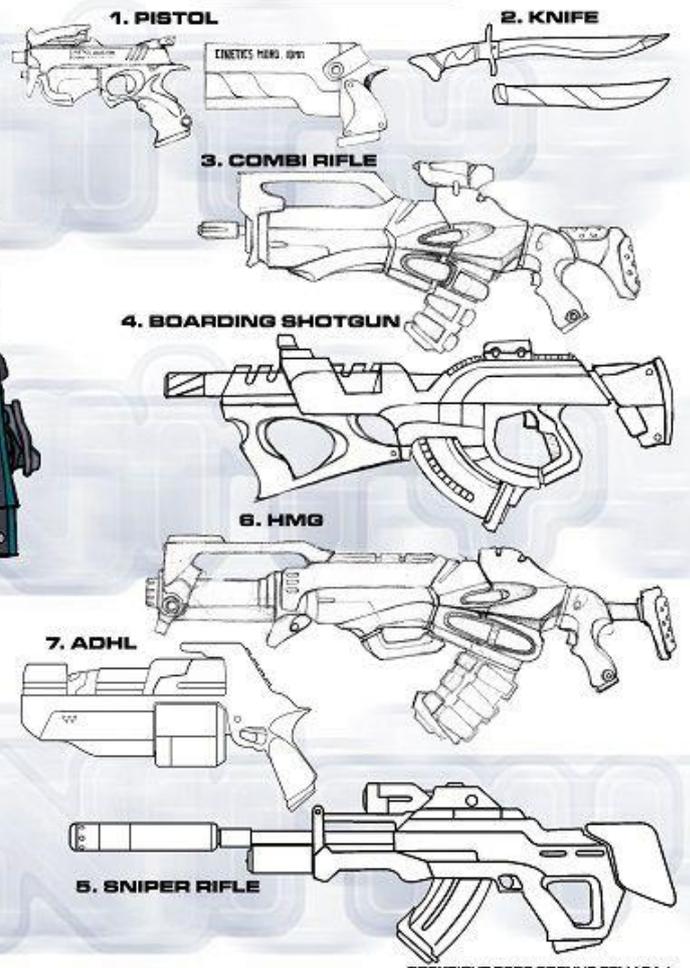
**AUTHORIZED BOUNTY HUNTER**



INFINITY CONCEPT.



**WEAPON OPTIONS**



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.

## BRAWLERS



Pour les Brawlers ("bagarreurs"), la violence est toujours la solution. Quel que soit le problème que vous posez à ces mercenaires, ils passeront directement à l'attaque armée pour le régler. Donc, oui, je dirais que le nom "Brawler" s'applique parfaitement.



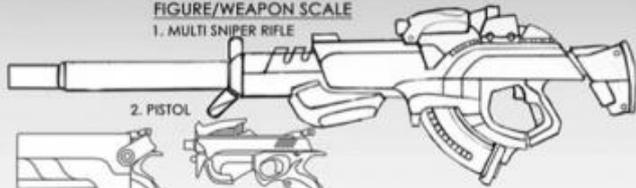
**BRAWLERS, MERCENARY ENFORCERS**  
NON-ALIGNED ARMIES / DRUZE BAYRAM SECURITY

CORVUS BELLII  
**INFINITY** CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



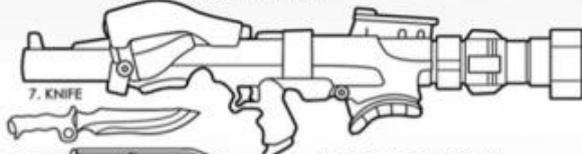
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. PISTOL



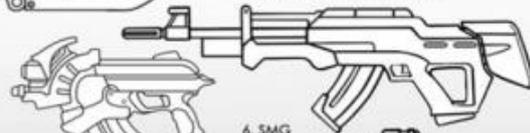
3. HEAVY ROCKET LAUNCHER



7. KNIFE



4. RIFLE + LIGHT SHOTGUN



6. SMG

5. ASSAULT PISTOL



## HUNZAKUT



Les Hunzakuts sont des membres d'unités d'infiltration spécialisés dans les terrains montagneux. Ils sont experts en alpinisme, en tactiques de guérilla, en incursions en territoire ennemi, en camouflage, en attaques en embuscade... et la liste est longue.

À force de chasser les redoutables jaguars qui peuplent les montagnes du Gabqar, ils ont développé un don pour la dissimulation. Les Hunzakuts sont si à l'aise dans les embuscades qu'ils aiment attendre autour d'un col de montagne une patrouille qui ne l'utilisera peut-être même pas. Mais si une patrouille ennemie passe, c'est le massacre : ils perdent la moitié de leurs hommes avant même de pouvoir localiser la source des tirs. Le temps de coordonner une contre-attaque, ils constatent qu'il n'y a plus personne sur qui tirer. Les Hunzakuts se sont enfuis dans les rochers, comme des lézards...



**HUNZAKUT**



**WEAPON OPTIONS**

1. PISTOL



2. KNIFE



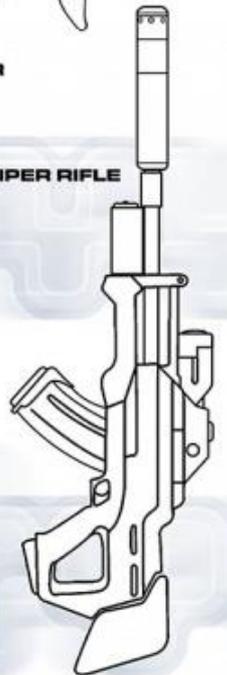
3. MINES



5. RIFLE + LIGHT GRENADE LAUNCHER



4. SNIPER RIFLE



infinity CONCEPT

## TAG ANACONDA



L'Anaconda est un escadron mécanisé nomade qui a été dissous et reconverti avec succès en unité de mercenaires indépendants, signant des contrats dans toute la Sphère.

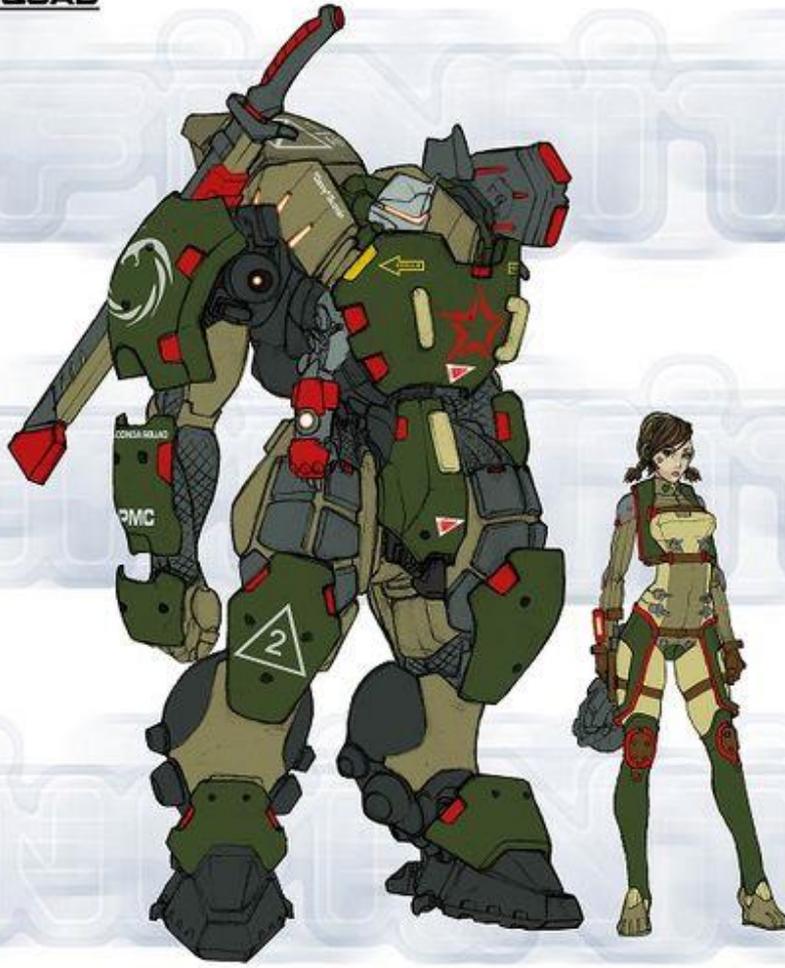
Ce sont les Anacondas qui ont servi d'escorte armée à la célèbre expédition Alcinoe qui a réussi à ouvrir la route de Gantvoort en repoussant les attaques constantes des groupes séparatistes de ce satellite. L'escadron a participé à toutes les étapes des Guerres Néo-Coloniales, au cours desquelles il a travaillé pour presque tous les camps, ainsi qu'aux Conflits Commerciaux Ariadnaïens, où il a entamé une collaboration fructueuse avec la FRRM (Force d'Intervention Rapide Mérovingienne) qui dure encore aujourd'hui.

Mais malgré les réalisations indéniables de l'Escadron, l'existence même d'une unité mécanisée privée et indépendante dépasse l'entendement, à moins qu'elle ne reçoive le soutien d'une main cachée. Une main qui pourrait très bien être vêtue de noir...

**ANACONDA SQUAD**



infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.R.L.

**ANACONDA SQUAD**



infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.R.L.

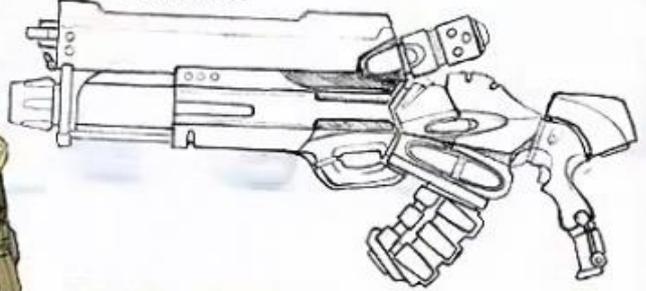
**ANACONDA SQUAD**



**Infinity** CONCEPT.



**1. SPITFIRE ANACONDA**



**2. SPITFIRE PILOTO ANACONDA**



**3. CUCHILLO**



**4. PISTOLA**



