



TABLE DES MATIÈRES

LA COMPAGNIE BLANCHE / THE WHITE COMPANY	2
JOHN HAWKWOOD, OFFICIER MERCENAIRE	5
YU JING SUPPORT PACK.....	9
ZHANSHI YĪSHĒNG (MÉDECINS MILITAIRES)	10
ZHANSHI GŌNGCHÉNG (MÉCA-INGÉNIEURS)	11
DRONBOTS.....	12
VALERYA GROMOZ.	13
WARCOR, CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY	14
LIANG KAI, MOINE SHAOLIN ERRANT	17
KUNAI SOLUTIONS, MERCENARY NINJAS.....	20
SHONA CARANO.....	23
TÁOWÙ, GÉNIE ET MANIPULATEUR	32
CHAKSA LONGARMS	41
GARDE VARANGIENNE	44

LA COMPAGNIE BLANCHE / THE WHITE COMPANY



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

La **Compagnie Blanche** ("White Company") est une petite force d'élite mercenaire au caractère nettement itinérant, qui a été fondée par le Colonel John Hawkwood, un capitaine à loué avec une longue carrière militaire derrière lui, et dont la rumeur qui court prétend qu'il serait une récréation non autorisée d'ALEPH. Dans les faits, les contrats signés par cette Compagnie avec la SSS d'ALEPH ont fait d'elle une cible de la Propagande Noire Nomade, mais ils l'ont également placée dans le top 10 du marché du mercenariat, ce qui a permis à la Compagnie de devenir un sous-traitant officiel de la PanOcéanie et de Yu Jing.

La Compagnie Blanche, dont le siège principal se trouve à Svalarheima, a trouvé dans les conflits frontaliers de cette planète l'une de ses principales sources de travail, où sa compétence en a fait une force que les deux parties souhaitent engager. Cependant, le véritable foyer des *Vitt-Dräkten*, les "Combinaisons Blanches" (*) ou "White Suits" comme on les appelle à Svalarheima, est le vaisseau de transport d'assaut *WCS Gringolet*, avec lequel ils parcourent la Sphère, s'y déplaçant contrat après contrat, ce qui leur a donné cette réputation de Compagnie itinérante. Néanmoins, leurs liens croissants avec la SSS les ont contraints à établir leur nouveau siège social à Concilium, où ils peuvent être en outre, plus proches du centre des décisions internationales et d'opportunités commerciales réellement attrayantes.



Le Colonel Hawkwood est parvenu à recruter un groupe de professionnels issus des meilleures unités de la PanOcéanie et de Yu Jing pour constituer sa Compagnie de Mercenaires. Comme ils travaillent en renfort des unités SSS, les agents de cette agence ont ainsi pu être vus combattre à leurs côtés avec un haut niveau d'efficacité. Avec une telle escouade - et en permanence sous le commandement du remarquable tacticien John Hawkwood - la Compagnie Blanche se révèle être un adversaire redoutable et pratiquement impossible à vaincre au combat.

En dépit de la suspicion entretenue par des théoriciens conspirationnistes quant aux véritables buts de cette force, son courage et sa réputation se voient de plus en plus sollicités sur le marché du mercenariat. Il se dit que les seigneurs de guerre, les exécutifs et les grands magnats qui engagent la Compagnie blanche paient des sommes importantes pour ses services et obtiennent un succès correspondant, tandis que ceux qui ne l'engagent pas perdent tout simplement des batailles.



La Compagnie Blanche est l'une des nouveautés que la N4 apportera, une toute nouvelle armée sectorielle pour les NA2 qui regroupera des troupes de la PanOcéanie, de Yu Jing et d'ALEPH, entre autres. Sous le commandement de John Hawkwood, un officier mercenaire qui sera également disponible dans les armées génériques qui fournissent des troupes à cette force, la Compagnie Blanche deviendra l'une des stars de ce nouveau chapitre de l'univers Infinity. Ce sera également l'occasion d'essayer un style de jeu différent pour les joueurs de la PanOcéanie, de Yu Jing, et même d'ALEPH qui disposent déjà d'un certain nombre de figurines pour commencer à dresser une liste d'armée pour cette force mercenaire.

La Compagnie Blanche ("The White Company"), qui marque un nouveau jalon dans l'**Univers de Infinity** !

* <!> trad non officielle

JOHN HAWKWOOD, OFFICIER MERCENAIRE



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Pour ceux dont la vie est comme un missile balistique, tout en puissance et en élan, ce n'est peut-être pas tant le delta-v qui modifie autant leur trajectoire que le nom qu'ils portent. Tel est le cas de l'officier mercenaire connu sous le nom de John Hawkwood, dont la vie semble être une lutte constante pour imiter et dépasser celle de son homonyme historique. Dans les livres d'histoire, le John Hawkwood était un condottiere, un capitaine mercenaire, le plus important dans l'Italie du XIVe siècle, et celui d'aujourd'hui n'est pas en reste, mais à une échelle plus large.



Après une carrière réussie dans le Complexe Militaire PanOcéanien, participant à la fois à des actions de combat pour défendre les intérêts PanOcéaniques et à des opérations conjointes avec les forces internationales sous commandement de l'O-12, Hawkwood se rendit compte qu'il lui manquait les connexions politiques nécessaires pour réaliser ses ambitions militaires. Il opta donc pour le secteur privé, où son expérience était largement reconnue et appréciée - plus que dans l'armée PanOcéanienne - et était également bien mieux payée. Rapidement, Hawkwood rassemblait déjà un petit groupe de mercenaires qui serait la graine de sa Compagnie Blanche, et dont le nom est un autre

exemple du poids de l'héritage de son nom. Sous son commandement, cette escouade se distingua durant les Guerres Néocoloniales, notamment dans la Reconquête des Lusiades, combattant du côté PanOcéanien, et dans le raid Dádān sur Varuna, combattant pour Yu Jing. La réputation qu'il a acquise pendant ce conflit lui ouvra les portes d'un contrat de collaboration avec la Section des Situations Spéciales d'ALEPH, une belle occasion de côtoyer l'élite du marché des mercenaires et le début d'une carrière fructueuse et fulgurante dans une Sphère Humaine déchirée par des luttes internes.



Néanmoins, tout ce succès est bien mérité, résultat d'un savant équilibre entre courage et intelligence. Hawkwood est un homme calculateur et précis, aux nerfs d'acier, restant essentiellement un soldat professionnel et non un paladin qui cherche à accomplir des actes héroïques. C'est un chef qui ne prend jamais de risques insensés et qui sait toujours ce qu'il fait. Mais cela ne veut pas dire qu'il ne se salit pas les mains : après avoir gagné ses galons grâce à sa persévérance et à son courage, il préfère encore être commandant sur le terrain plutôt que depuis un bureau. C'est à cause de cette attitude et de son style de commandement qu'il est doté d'un corps biosynthétique, conséquence d'avoir été gravement blessé lors d'une opération dans les Conflits Commerciaux d'Ariadna où il a failli perdre la vie. Il est intéressant de noter que le fait qu'il utilise un Lhost est la cause de certaines accusations - notamment de la part de la Propagande Noire Nomade - selon lesquelles, en fait, Hawkwood serait une recreation clandestine financée par ALEPH afin d'avoir son propre agent sur le marché mercenaire, pour y mener des opérations secrètes et suivant le prétendu agenda secret de l'IA. Bien qu'aucune de ces accusations n'ait été prouvée, elles n'ont pas non plus été officiellement démenties. Hawkwood, tout comme son homologue historique, n'est pas un homme très bavard ; il ne divulgue jamais ses plans sauf si c'est essentiel, et il ne s'est pas donné la peine de réfuter ces allégations. Curieusement, elles semblent même l'amuser, en plus d'être un moyen de faire grandir sa légende et une source de publicité inattendue, tant pour lui que pour sa société.



Si Hawkwood doit être considéré comme un mercenaire, sa fidélité doit cependant être soulignée comme le trait dominant de son caractère. Une fois le contrat signé, ses clients peuvent compter entièrement sur lui et sur son dévouement, car il se battra pour eux avec froideur, professionnalisme et intégrité, sans y injecter ses opinions personnelles. Ce professionnalisme, qui prime sur l'argent, lui a valu une réputation de fiabilité rare sur le marché des mercenaires, et lui a ouvert les portes de contrats importants. Sur le terrain, Hawkwood est un combattant acharné, mais pas cruel, et il se souvient constamment de ce qu'un chroniqueur hostile écrivit sur son homologue historique lors du saccage de Cesena, l'arborant en guise de devise : « Hawkwood, qui ne doit pas être tenu pour entièrement infâme, a épargné la vie des rebelles ». Ce n'est pas sa seule ressemblance avec le condottiere anglais. Comme lui, Hawkwood est un officier habile dans la gestion de ses troupes, et il est toujours attentif au bien-être de ceux qui sont sous son commandement et qui ont une profonde affection pour lui. Avec la Compagnie Blanche, Hawkwood dispose d'une petite armée qu'il commande

de main de maître, une force disciplinée et endurcie au combat, qu'aucun autre homme ne pourrait diriger. Quiconque peut se permettre de l'engager aura à sa disposition un tacticien rusé, un guerrier inébranlable et une garantie de succès, comme son nom l'indique.

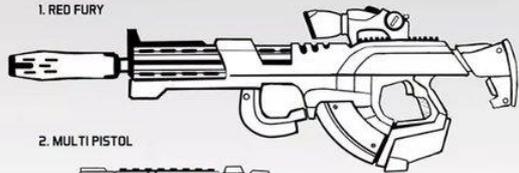
#CBStudio **JOHN HAWKWOOD, MERCENARY OFFICER**
NA-27 WHITECO

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

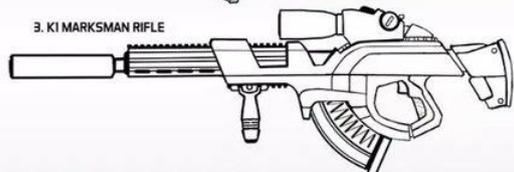
1. RED FURY



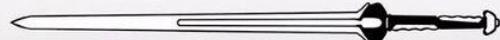
2. MULTI PISTOL



3. K1 MARKSMAN RIFLE



4. MONOFILAMENT CCW



YU JING SUPPORT PACK



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

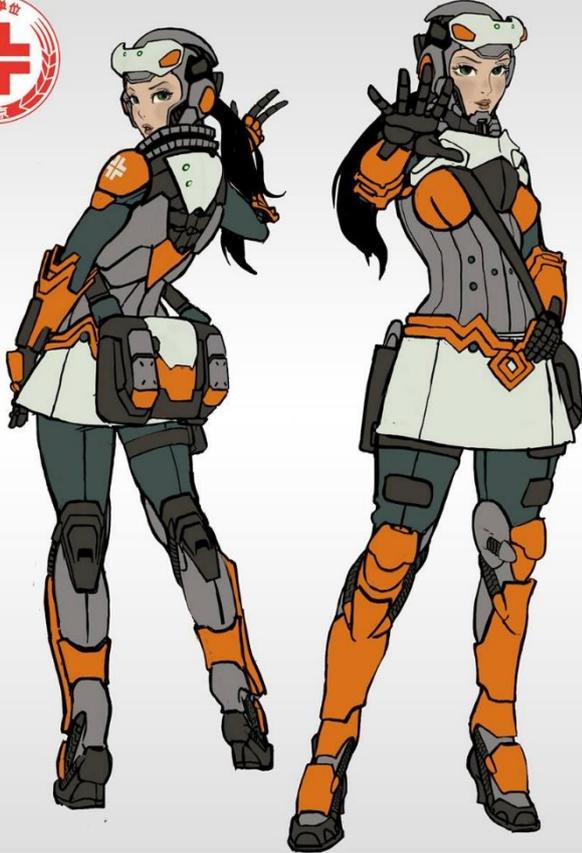
Les méca-ingénieurs (Zhanshi Gōngchéng) sont les membres de l'unité d'assistance technique des sections d'Infanterie Mécanisée des forces armées de Yu Jing et les Yīshēngs (Médecins) employés par l'Armée de l'État-empire suivent une instruction militaire comme tous les autres Zhanshi.

ZHANSHI YĪSHĒNG (MÉDECINS MILITAIRES)

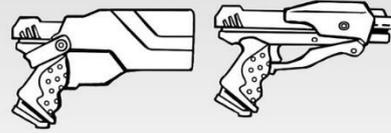
ZHANSHI YĪSHĒNG
YU JING

CORVUS BELL
INFINITY CONCEPT DESIGN

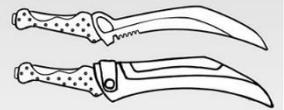
FIGURE/WEAPON SCALE



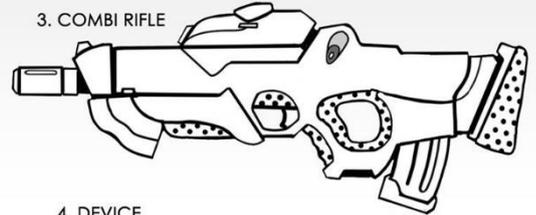
1. PISTOL



2. KNIFE



3. COMBI RIFLE



4. DEVICE



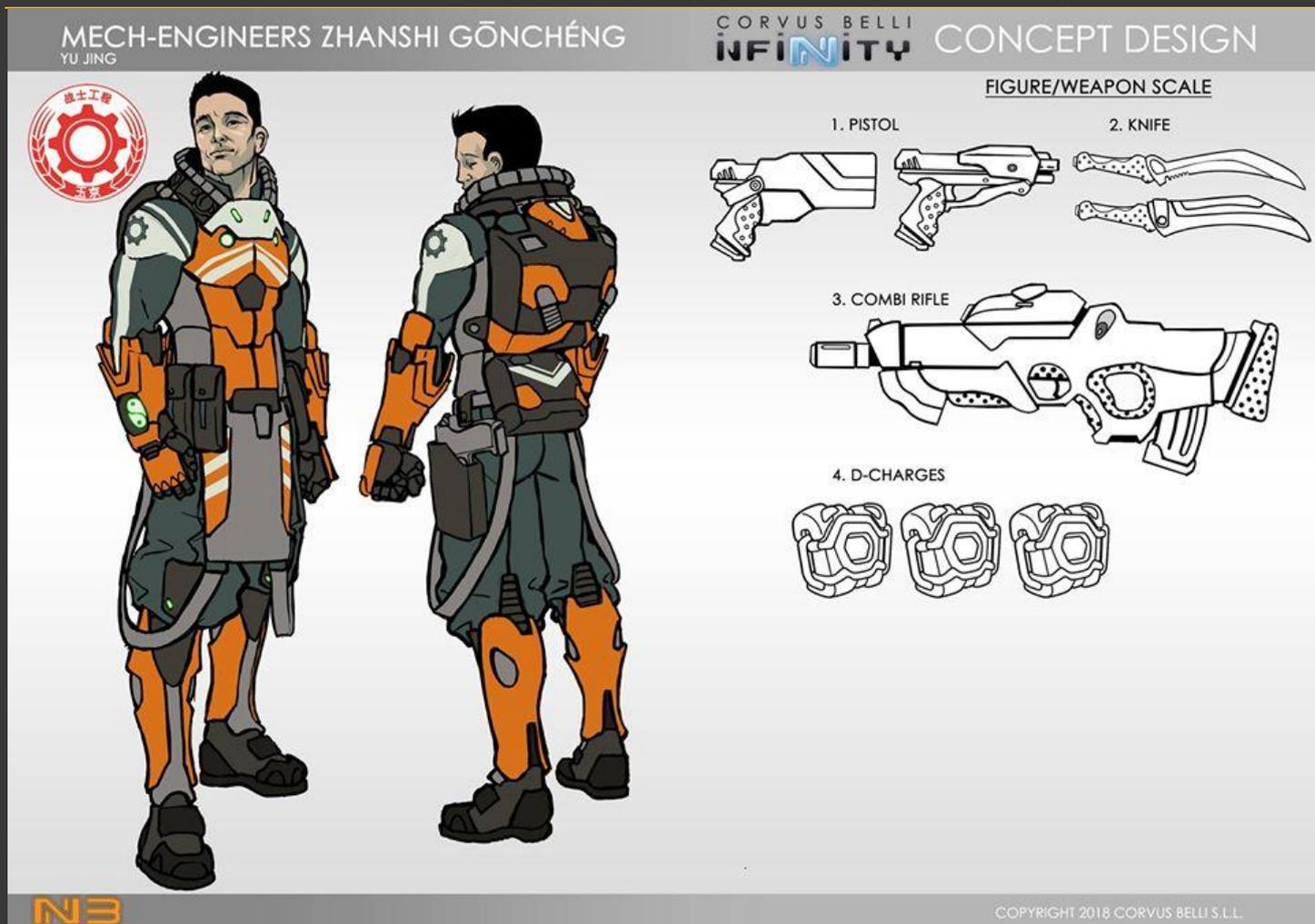
N3

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELL S.L.L.

[Accès Rapide : Médecins militaires spécialisés en médecine de combat.]

Les Yīshēngs (Médecins) au service de l'Armée de l'Etat-Empire suivent une instruction militaire comme tous les autres Zhanshi. Le haut commandement de Yu Jing a en effet besoin de spécialistes médicaux capables de tenir le rythme même dans les positions les plus avancées sur le champ de bataille, ce qui évite d'avoir à transférer les blessés vers les arrières pour qu'ils se rétablissent et optimise ainsi les résultats des soins médicaux. Derrière chaque aspect de la formation des Yīshēng se cache l'idée que leur travail se déroulera en première ligne, sous des tirs croisés meurtriers. On attend donc d'eux qu'ils fassent preuve du plus grand sang-froid, même sous une pression extrême. Dans une situation de combat, le Yīshēng représente la véritable clé de la survie d'une unité, qui est toujours parfaitement calme et prêt à agir en cas de besoin.

ZHANSHI GŌNGCHÉNG (MÉCA-INGÉNIEURS)



[Accès Rapide : Techniciens militaires spécialement formés pour assurer la maintenance et le soutien des unités d'Infanterie Mécanisée de l'Armée de l'Etat-Empire].

Les méca-ingénieurs (Zhanshi Gōngchéng) sont les membres de l'unité d'assistance technique des sections d'Infanterie Mécanisée des forces armées de Yu Jing. Chaque membre de cette unité a déjà servi dans un Régiment de la Bannière, où il a reçu une formation de base au combat en plus de son instruction de soldat sapeur. Le fondement de leur préparation technique repose sur les domaines de l'ingénierie et de l'électronique militaire, avec un accent particulier sur l'entretien, la réparation et le montage des armures à servocommande et des augmentations. Leur rôle est de maintenir en état de marche toutes les machines, les combinaisons blindées, les armes et les équipements de haute technologie utilisés quotidiennement par les autres régiments. Comme leur travail se déroule souvent dans des situations de combat, à proximité - ou, plus souvent, à l'intérieur - des restes fumants d'un véhicule ou d'un TAG, leur visière optique/holographique comporte la présence de filtres de lumière ambiante pour améliorer leur visibilité dans des conditions de faible luminosité. Leurs visières sont également reliées par comlog avec leurs outils et instruments de diagnostic, ce qui leur permet d'obtenir la plus grande précision possible pour leur tâches, en dehors d'un atelier d'ingénierie. Ils sont un atout précieux pour l'armée de l'Etat-Empire, mais ces spécialistes déplorent souvent que leurs camarades ne se souviennent de leur existence que lorsque quelque chose doit être réparé d'urgence.

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.

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.

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 Étourdissant).

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

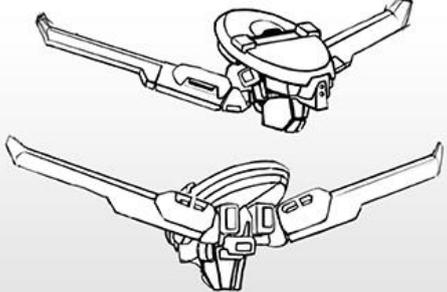



CORVUS BELLII INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. STUN PISTOL

2. KNIFE

3. AEROCAM




COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLII S.L.L.

LIANG KAI, MOINE SHAOLIN ERRANT



LIANG KAI WANDERING SHAOLIN MONK

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.

LIANG KAI, WANDERING SHAOLIN MONK **INFINITY** **CODE ONE**

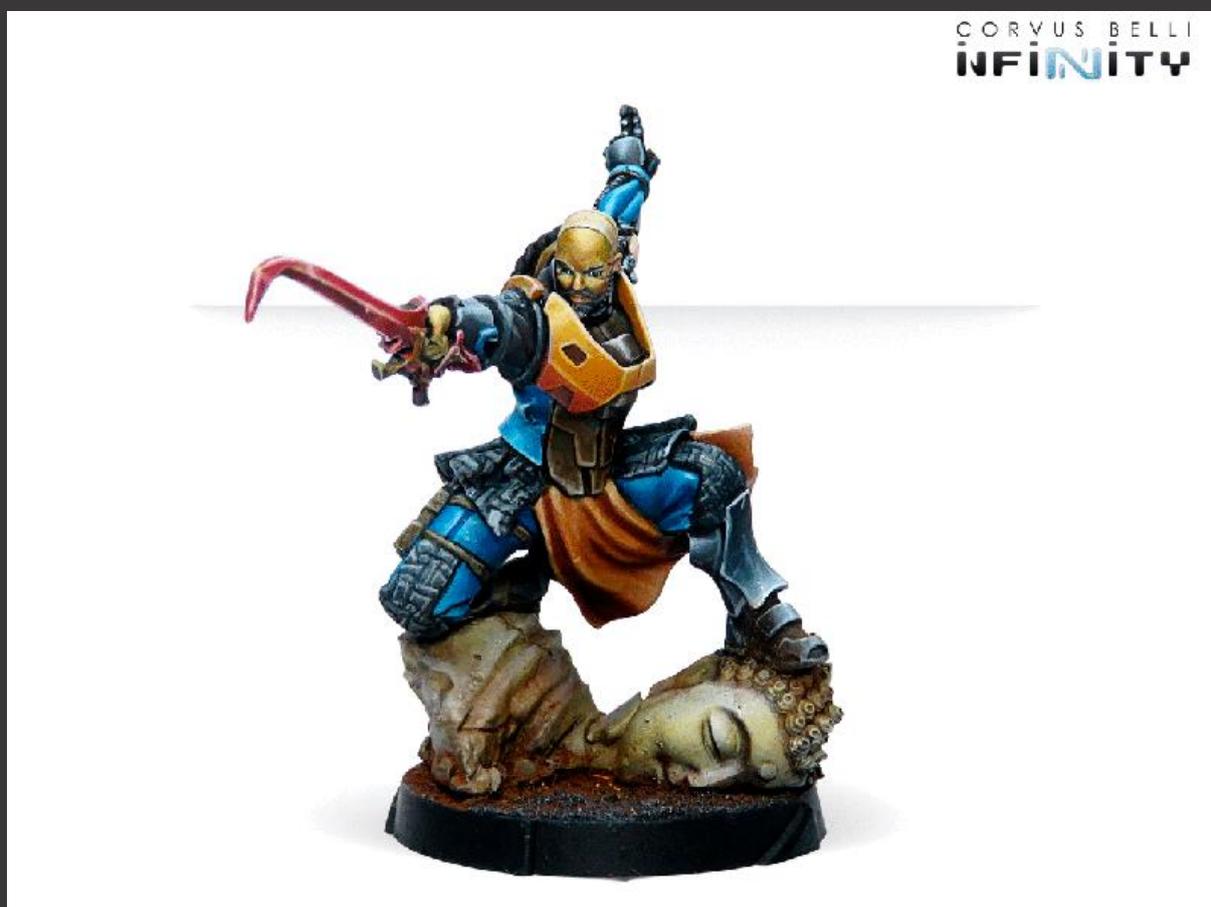
FIGURE/WEAPON SCALE

1. COMBI RIFLE
2. CHAIN RIFLE
3. LIGHT SHOTGUN
4. PISTOL
5. CCW

COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLIS L.

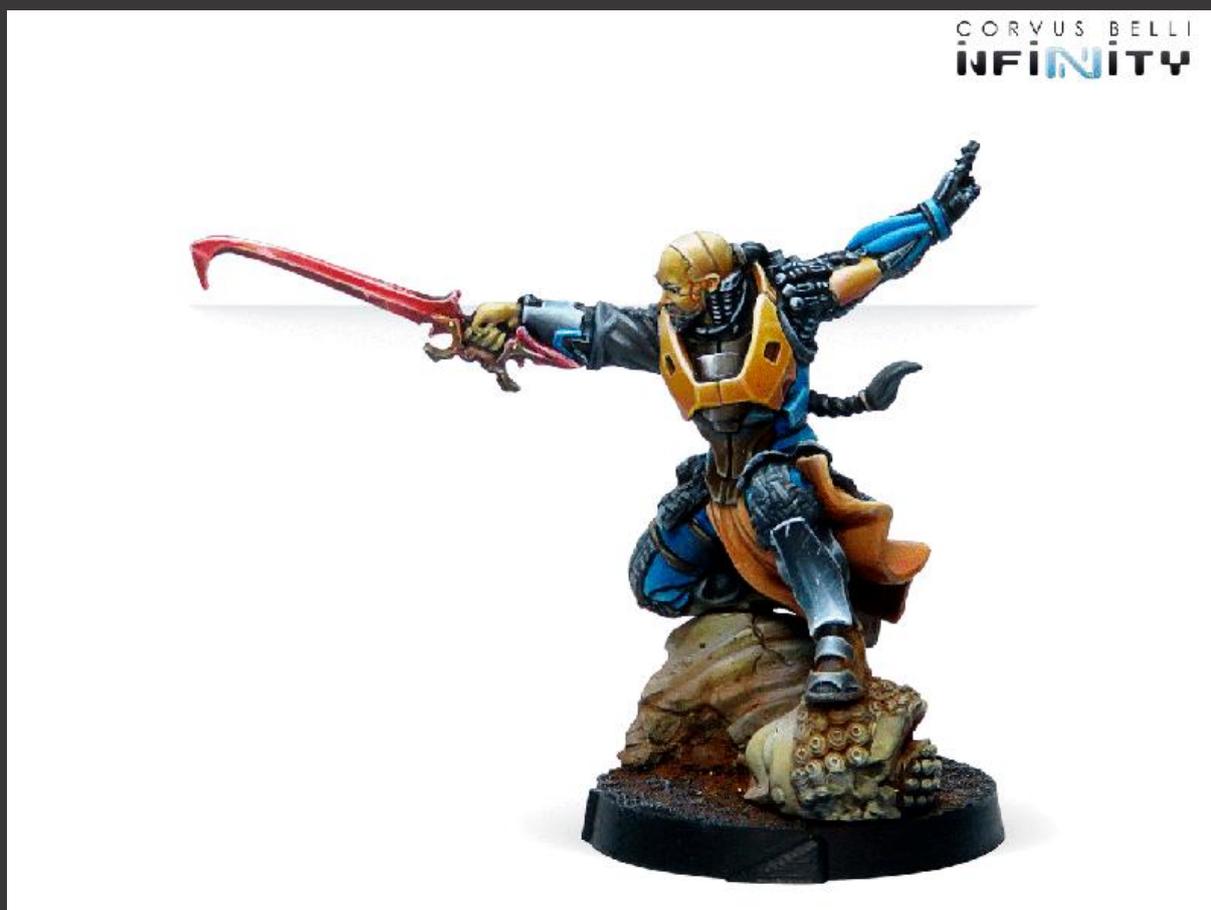
En général, les moines qui remportent ces tournois sont exemptés du service militaire prévu par l'ordre, car ils sont considérés comme ayant plus de valeur en tant que futurs maîtres et dirigeants. Dans la pratique, cependant, cela se limite à ceux qui viennent des monastères les plus importants et les 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 Wùfēng, 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.

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 22^e 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^e 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'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.

SHONA CARANO, INSTRUCTRICE SPÉCIALE ET MAITRE D'ARME D'ARISTEIA!



De Gutier "Interruptor" Lusquiños

Shona a fait partie de ces petites filles qui ont été captivées par la résurgence de Mayafictions sur le combat à l'épée, qui a finalement conduit à la création du Yajurveda, un spectacle de combat avec des synthétiques qui précéda Aristeia!. Mais comme beaucoup d'autres, Shona était convaincue qu'il n'est pas nécessaire d'avoir un corps synthétique ou une identité d'IA pour accomplir de grands faits en combat, que ce soit dans la réalité ou dans une arène. Elle s'est donc entraînée avec tous les maîtres d'arts martiaux qu'elle a pu trouver sur sa planète natale, Néoterra, jusqu'à ce qu'elle devienne elle-même un maître et se fasse une réputation dans le circuit des tournois de la capitale PanOcéanienne.



En tant que maître, Shona se spécialisa à la fois dans l'art du Mão nua (combat à mains nues) et des armes blanches, bien que sa préférence allât aux épées, sa grande passion depuis son enfance : sa fascination pour ces Mayafictions. Elle est également devenue l'une des voix du mouvement contre l'utilisation des synthétiques dans les spectacles Mayas, défendant le combat entre humains réels comme la forme la plus pure d'arts martiaux considérée à la fois comme un sport et comme un spectacle.



Cependant, Shona est plus une femme d'action que de paroles, et estima qu'il était nécessaire de faire quelque chose à ce sujet, quelque chose de réellement spectaculaire qui changerait l'opinion du public et des dirigeants de Mayachannel. De plus, Shona savait qu'un simple acte ne suffirait pas, qu'il faudrait aussi un symbole, quelque chose qui attirerait l'attention des spectateurs. C'est ainsi qu'elle s'est d'abord lancée à la recherche d'une arme très spéciale, une épée dont l'histoire et la réputation faisaient la part belle à la légende, et qui était cachée au plus profond de la nature sauvage de Calédonie. Bien que cette recherche fût déjà toute une aventure dont elle a à peine réchappé vivante, ce n'était que la première partie de son plan. La deuxième partie consistait à faire irruption dans une émission de Yajurveda, en y affrontant tous les combattants synthétiques de l'émission dans une mêlée épique qui devint légendaire, et qui se termina par la levée victorieuse de son épée alors qu'elle se tenait sur un tas de corps synthétiques. Ce fut une image vraiment iconique qui fait maintenant partie de l'histoire d'Aristeia! et de Maya.

CORVUS BELLI
INFINITY



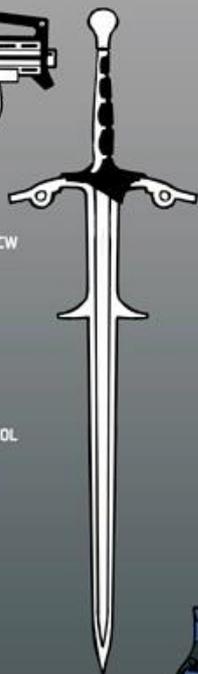
Ce coup de théâtre a constitué le coup de grâce pour le Yajurveda. Le public acclama la performance de Shona, rejouée à maintes reprises dans les comlogs de tous les spectateurs de la Sphère Humaine. Plus personne ne voulait de combattants synthétiques, et c'est ainsi que le Yajurveda devint l'Aristeia! avec Shona comme première joueuse majeur. Mais une guerrière-née comme elle, ignorait comment composer avec le star-system du show-business. Alors, au bout de plusieurs saisons, malade de toujours finir au sommet sans jamais devenir une championne car elle ne respectait pas les règles du showbiz, elle décida de quitter la compétition. Mais pour elle, quitter la compétition ne signifiait pas pour autant abandonner l'épée - loin de là. Après avoir quitté Aristeia! Carano se concentra sur sa carrière de maître d'armes, enseignant occasionnellement des master classes pour le Bureau Aegis et devint l'instructeur de la Garde Aquila, l'élite des troupes de Néoterra.

FIGURE/WEAPON SCALE

1. SMG



2. AP+ EXP CCW



3. PISTOL



Au terme d'un bref retour sur l'HexaDome grâce à Final Boss (qui consolida sa réputation de combattante inarrêtable et mortelle qui ne faisait jamais de concessions aux conventions du show-business), Shona conclura un contrat avec TransEtherea pour parcourir la Sphère dans l'une de leurs Circulaires en tant que chef de la sécurité. Son rôle était censé être purement symbolique, mais un abordage particulièrement brutal par une alliance de plusieurs gangs de pirates Yuan Yuan, l'obligea à y jouer un rôle plus actif et à brandir son épée pour défendre les passagers. La brutalité de ces pirates allait marquer profondément Shona, qui développa une haine particulière à leur égard. Des mois plus tard, cette haine brute allait conduire à un désaccord avec un Yuan Yuan particulièrement gros qui dégénérera en une bagarre caractérisée par une violence aveugle et des dégâts matériels, une histoire qui serait trop longue et honteuse pour être racontée ici. Cette histoire fut suivie de la détection d'une cellule du groupe techno-terroriste Equinox, d'une guerre des gangs entre plusieurs factions du Submondo, et d'un raid d'agents Sygmaa se faisant passer pour des troupes Tohaa. Ainsi ce fut un voyage au cours duquel la lame de Shona passa peu de temps dans son fourreau et qui devait attirer l'attention des officiers de la Starmada de l'O-12. Mais Shona, qui avait déjà le goût de l'action réelle, préférait rester un agent indépendant. Ainsi, lorsque la PanOcéanie souhaita que ses Pères-Chevaliers qui avaient survécu à la 3e Offensive, soient encore plus dangereux au combat rapproché pour en faire les nouveaux Chevaliers de la Justice, son nom apparut tout naturellement.



C'est ainsi que **Shona Carano** est devenue une instructrice spéciale qui participe parfois à des actions de combat, tout en équilibrant cela avec ses tâches de chef de la sécurité de la Starmada, qui a toujours besoin de renforts. Et il ne fait aucun doute qu'elle constitue un superbe atout, notamment pour les actions d'abordage et de contre-abordage, où son talent et son acier brillent vraiment. Shona sait que tout combat ne se terminera que d'une seule façon : avec un seul combattant encore debout. C'est pourquoi cette image de Shona debout sur un tas de corps, qui devint si célèbre sur Mayas, se répète encore et toujours dans chaque confrontation à laquelle elle participe. Car pour cette duelliste acharnée et implacable, il n'y a pas d'autre possibilité que d'être la dernière à rester debout.



REDESIGNING SHONA CARANO

ARISTEIA!



Par A/

REDÉFINIR SHONA CARANO

Il y a longtemps que je n'avais pas eu à faire face à Shona Carano, métaphoriquement 😊. Bien que cela aurait été un bon combat si nous avions eu un combat d'escrime.

Cela fait déjà deux ans - le temps a passé si vite !

À l'époque, je revenais au travail de design conceptuel après une longue absence et j'ai eu l'occasion de dévoiler une super liste d'aristeios, un quatuor d'anciens vainqueurs d'Aristeia! - de l'expansion [Legendary Bahadurs](#).



Parmi ces derniers se trouvait Shona. C'est l'un des personnages que j'ai le plus apprécié lors de sa création aux côtés de l'équipe de développement, car elle a été conçue comme une experte en armes et un maître d'escrime. Grâce à ses techniques et à ses compétences, j'ai pu y mettre aussi un peu de mes connaissances en matière de combat à l'épée longue - mais si c'était amusant de créer sa mécanique de jeu, c'était encore plus amusant de créer son style vestimentaire si particulier.

Quoi qu'il en soit, ceci est une vieille histoire que [vous pourrez lire sur notre blog](#). Mais cet article concerne sa nouvelle tenue.

Comme le savent ceux d'entre vous qui sont avec nous depuis le début, Aristeia! se déroule quelques années avant le contexte actuel d'Infinity - qui se situe lui-même environ 180 années dans le futur. Et ainsi certains des personnages qui firent partie des plus célèbres stars de l'HexaDome errent désormais sur les champs de bataille du futur en tant que mercenaire.

Compte tenu du **Passé de Shona**, nous pouvions nous attendre à ce qu'elle puisse partager ses compétences en matière de maniement d'épée avec la Garde Aquila. Carlos Torres, notre directeur artistique énigmatique, pensait que la figurine de Shona Carano offrait une grande opportunité pour moi de recommencer à concevoir des troupes Infinity. Ce Maître d'Armes m'avait donc donné la chance de revenir "à la maison", mais ce ne fut pas un travail facile. Aristeia! donne de la liberté de concevoir, ce qu'Infinity ne peut tout simplement pas autoriser.



Le nouveau look de Shona devait rappeler les troupes d'Infinity, et en même temps, il devait pouvoir fonctionner comme un *Skin* pour Aristeia !

C'est pourquoi j'ai délibérément lu le contexte que Gutier avait écrit pour mettre à jour son CV afin qu'il corresponde à l'ère actuelle d'Infinity. J'ai été surpris qu'elle n'enseigne pas seulement l'utilisation de l'épée aux militaires Panocéaniens, mais qu'elle soit également liée à l'O-12 - une de mes armées préférées (je veux dire ma deuxième préférée, car mon cœur appartiendra toujours aux Nomades).

J'ai automatiquement sauté dans les dossiers de conception de l'O-12, car je me suis souvenu que j'avais déjà vu des troupes avec de longs manteaux de marine, qui sont devenus mon obsession - et

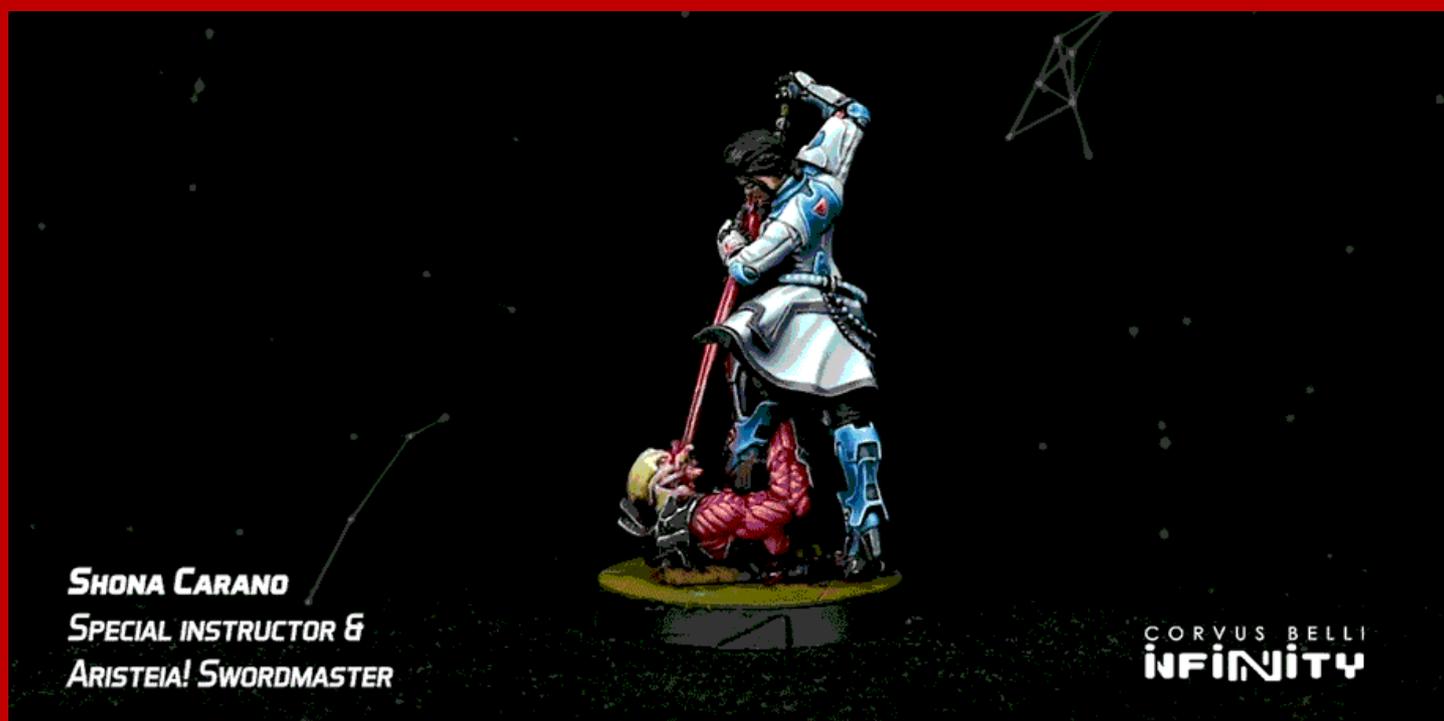
les voilà, les Bluecoats ! J'étais sûr que cela allait bien s'accorder avec les vêtements panocéaniens que Shona devrait porter.

Mais je mettais la charrue avant les bœufs - je devais d'abord établir le nouveau look de Shona.



Certainement, je partais sur la construction de la maison par le toit, alors que je devais préparer la base du style pour Shona.

L'excellente figurine du Chevalier de Justice, une autre épéiste, m'a finalement donné l'inspiration nécessaire, et de là, tout s'est déroulé, il ne me restait plus qu'à combiner les éléments. J'ai ajouté les protections d'armure de bras et une épaulette du chevalier de justice, le manteau des Bluecoats, le schéma de peinture aux couleurs de la WinterFOR et, pour finir, quelques détails de l'ancienne Shona Carano d'Aristeia : sa ceinture punk et la Grande Épée de Teseum ... Je n'avais plus qu'à croiser les doigts pour que Carlos et Gutier donnent leur "Ok" et que je puisse entrer dans la phase de sculpture.



Test réussi. Shona se trouve désormais dans Infinity et j'ai redessiné des troupes pour Infinity, ce qui m'avait manqué.

Un skin metal exclusif disponible jusqu'au 28 août à 23h59, à ne pas manquer !



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.

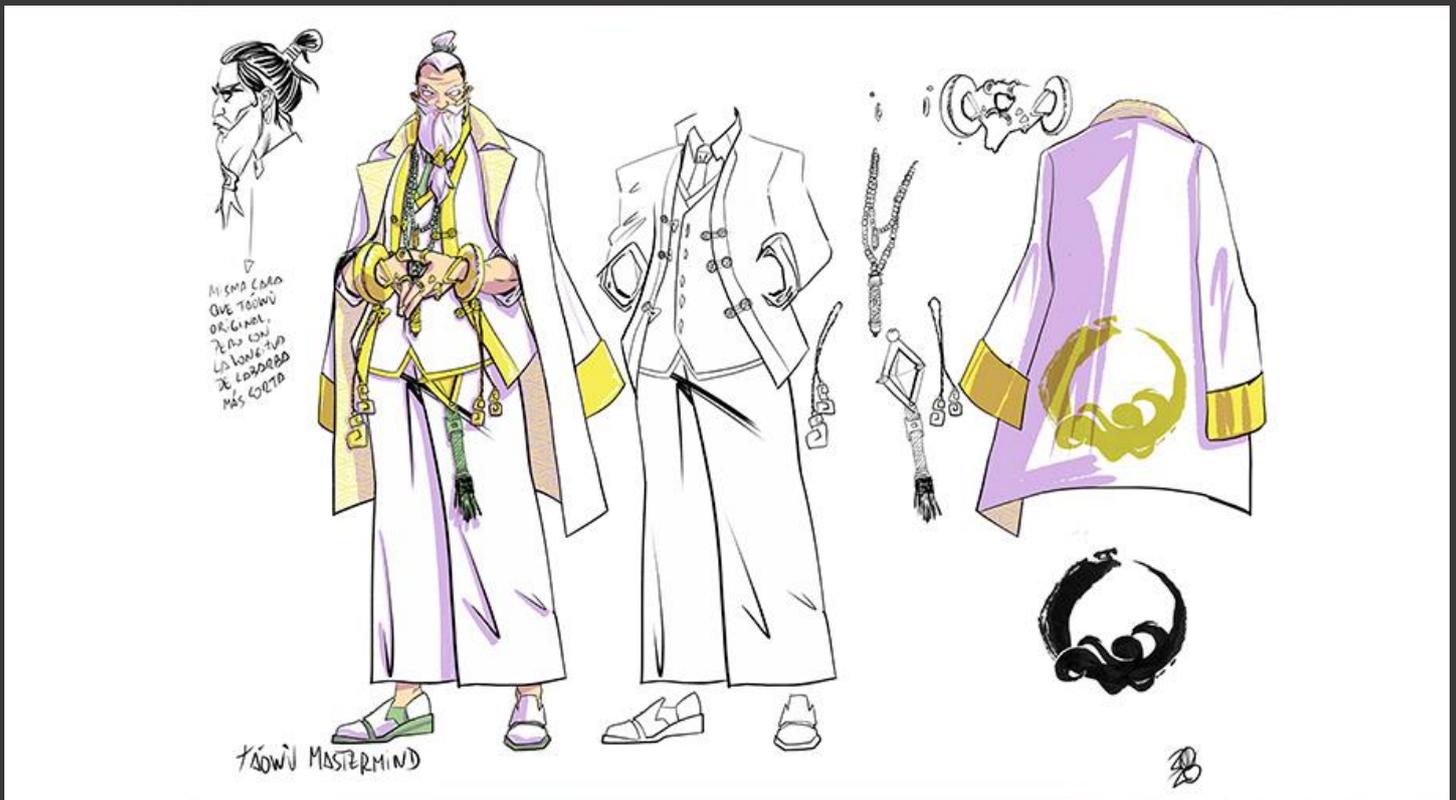
La gamme des skins Aristeia! ont été conçus pour fournir des versions alternatives aux figurines standard de ce super jeu de plateau. Ces versions en métal diffèrent des figurines en plastique contenues dans la boîte de jeu de base ou dans les boîtes d'extension du jeu. Les skins permettent d'explorer 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: Holo projector 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 !

CHAKSA LONGARMS

MERCENAIRES



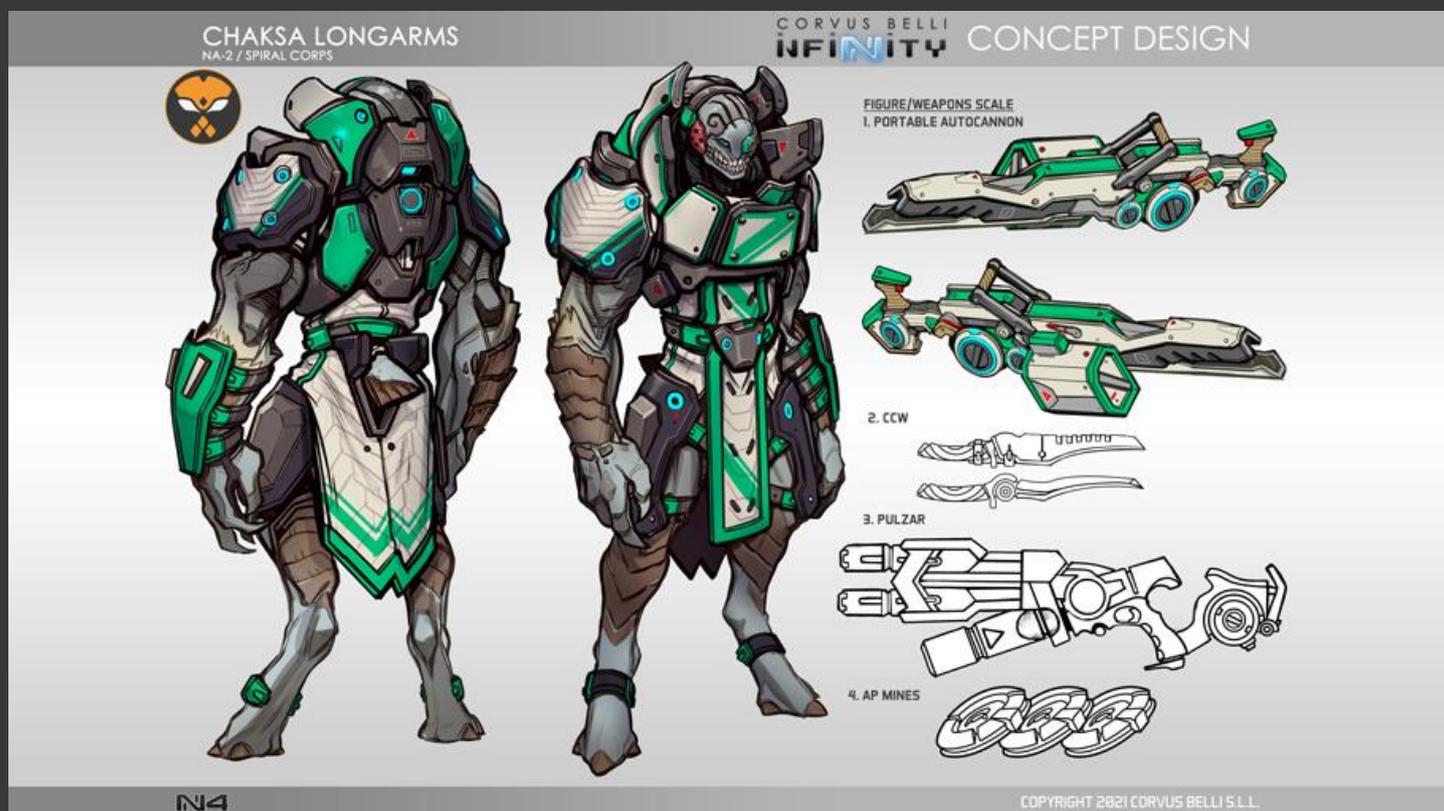
HISTOIRE



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. _

GARDE VARANGIENNE



"Daonnan Deiseil - Всегда Готов" (Toujours prêt).

Devise en gaélique écossais et en russe des Gardes Varangiennes.

Une chose est sûre : au sein de la Sphère Humaine, les Ariadnais sont une espèce à part. Une vie de privation sur un monde hostile leur forge un caractère unique qui les rend capables de résister à la pire des adversités. Les gens comme eux ne s'intègrent pas dans des environnements plus civilisés, mais ils prospèrent dans les territoires frontaliers sauvages, les zones sinistrées ou les régions déchirées par la guerre. Et croyez-le ou non, la Sphère Humaine en a encore beaucoup. C'est pourquoi le Commandement Coordonné de Paradiso a accueilli l'AEC, le **Corps Expéditionnaire Ariadnais**, à bras ouverts. Cependant, dans le premier contingent de l'AEC qui s'est aventuré dans la Sphère Humaine, la représentation calédonienne était très faible en raison du caractère particulièrement isolationniste de ce peuple. Seuls les parias, ceux qui avaient des liens plus faibles avec leurs clans, ou ceux qui étaient assignés aux unités conjointes Ariadnaises se rendaient à Paradiso, pour tuer ou mourir sur une planète lointaine contre un ennemi extra-terrestre.

Parmi eux, le sergent-major William McKellar, qui a compris les opportunités que ce service à l'étranger offrait à de nombreux Ariadnais. Si Ariadna est une planète très éprouvante, la Calédonie isolée, avec

sa société clanique rigide, ou la redoutable Tartarie, toujours assiégée par les Antipodes, le sont encore plus. McKellar savait que, quelle que soit la dureté du service, quel que soit le danger des opérations, pour tout Ariadnais de classe sociale inférieure qui a passé son enfance dans cette terre perdue, il n'y a pas de mauvais jours. Rien ne peut être pire que ce qu'ils ont enduré dans leur patrie. Et c'était précisément le genre de personnes qui étaient très demandées en dehors de la planète Aube, même si c'était dans les coins les plus épouvantables de la Sphère Humaine, qui ne pourraient jamais être aussi pires que la Calédonie ou la Tartarie.

Ainsi, lorsqu'il rentra chez lui après avoir servi dans le premier contingent de l'AEC, McKellar créa la Garde Varangienne, une unité de mercenaires composée de tous les Ariadnais prêts à laisser derrière eux la misère dans laquelle ils vivaient, même si cela signifiait abandonner leurs maisons et leurs clans. Beaucoup de ces recrues ont déjà une expérience de soldat, d'autres n'ont que l'expérience de tuer pour leur clan ou pour des groupes criminels - deux termes qui ne se distinguent pas l'un de l'autre dans les régions les plus reculées de l'Ariadna - mais ils reçoivent tous une formation approfondie pour s'adapter aux techniques et protocoles militaires de la Sphère Humaine.



Et ce, parce que McKellar était parfaitement conscient que, quelle que soit l'importance du besoin en sauvages inarrêtables, ils doivent néanmoins être capables de s'intégrer ou au moins juste assez pour ne pas effrayer leurs clients potentiels. Et c'est ainsi, en combinant professionnalisme et sauvagerie, que les Varangiens se sont fait une place parmi l'élite des mercenaires de la Sphère Humaine. Car même s'ils portent des uniformes et des armes plus modernes que n'importe lequel de leurs compatriotes, les Varangiens restent des Ariadnais enragés qui n'ont peur de rien. Ce sont des fous furieux qui sauteront la tête la première dans un ravin pour poursuivre l'ennemi, tout comme ils se précipiteront sans relâche dans une pièce sombre remplie d'adversaires, ou se mettront à grimper à un arbre parce qu'ils ont vu un mouvement dans les bois qui pourrait être un ours qu'ils pourront chasser avec leurs haches pour avoir de la viande fraîche pour le dîner.

Au terme d'une décennie de service, ils rayonnent autant au front qu'ils sèment le désordre à l'arrière, les Varangiens ont attiré l'attention du Bureau Athena, qui leur ont proposé un programme de participation pour le Bureau Aegis, engageant cette unité en tant que renfort opérationnel et comme moyen d'améliorer l'image de l'O-12 en Ariadna. Cependant, outre le fait que le comportement des Varangiens de McKellar à l'arrière-garde a causé au Bureau Aegis quelques problèmes avec les

populations locales, la SWORDFOR sait que parfois la tactique qui fonctionne le mieux est une bonne matraque et un vilain sourire - et c'est ce que les Varangiens maîtrisent le mieux.

VARANGIAN GUARD
O-12 / STARMADA - ARIADNA / KOSMOFLOT



CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOARDING SHOTGUN



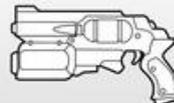
2. SUBMACHINE GUN



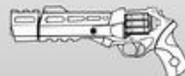
3. CHAIN RIFLE



4. CHAIN-COLT



5. HEAVY PISTOL



6. SMOKE GRENADES



