

# INFINITY DEFIANCE

## RECUEIL DES HISTOIRES DES PJ DE DEFIANCE

### SOMMAIRE DES HÉROS

LES ICÔNES DE DEFIANCE. UN REGARD SUR LE DESIGN DES HÉROS DE DEFIANCE.....	2
CADIN "FIRSTRIKE" DONN.....	3
ENSEIGNE KATHERINE CHO, UNITE PSI.....	5
FAT YUAN YUAN.....	6
JAAN STAAR.....	7
JAZMÍN "JAZZ" CATICOVAS.....	9
BILLI.....	10
JOHN HAWKWOOD.....	11
KASSANDRA KUSANAGI.....	13
KENDRAT.....	14
LÉI GŌNG, INVINCIBLES SEIGNEUR DU TONNERRE.....	16
PÈRE LUCIEN SFORZA.....	18
QIANG GÃO.....	19
RAHMAN ROUHANI.....	20
RAOUL SPECTOR.....	22
SHINOBU KITSUNE.....	23
TRISHA N33.....	24
UMA SØRENSEN.....	26
UXIA MCNEILL.....	28
VALERYA GROMOZ.....	29
AGNES GERUNG FERREIRA, PILOTE DU STALKER.....	30
COULEURS DES PERSONNAGES.....	33

Proposé  
par



FANTRAD VF

## LES ICÔNES DE DEFIANCE. UN REGARD SUR LE DESIGN DES HÉROS DE DEFIANCE.



*Traduction de cet article et des autres articles du Kickstarter de background des Personnages essentiellement par Uphir.  
Article écrit à l'origine avant d'être augmenté par AI*

Avez-vous trouvé cet article en cherchant plus d'informations à propos d'Infinity Defiance ? Alors vous êtes au bon endroit.

Infinity Defiance est un jeu de plateau de type "dungeon crawler avec des figurines de grande qualité compatibles avec Infinity. Un nouveau jeu coopératif par Corvus Belli qui sera proposé sur Kickstarter fin 2019.

Un groupe de héros a été réuni par les nations humaines pour arrêter une offensive imminente de l'Armée Combinée. Embarqués à bord du Defiance, les héros de la Sphère Humaine doivent combattre contre les envahisseurs extraterrestres dans une mission suicide dont le seul objectif est de sauver l'humanité.

Avec ce synopsis, et beaucoup d'excitation, l'équipe de développement et l'équipe artistique ont relevé le défi de concevoir les protagonistes de cette histoire.

Chez Corvus Belli, nous concevons les personnages dès le tout début, traitant chaque figurine avec amour, comme si chacune d'elle était un protagoniste de l'histoire du jeu. Toutes, en tant que soldat, doivent représenter les valeurs et les caractéristiques en jeu de leurs factions, armées, et unités respectives. Au final, ce travail difficile est pour un plus grand bien ; les armées deviennent les vrais protagonistes de l'histoire, car Infinity est un jeu de guerre.

Néanmoins, Defiance nous a permis de changer de perspective et de nous focaliser sur chaque personnage comme un protagoniste unique, symbolisant sa nation dont le but ultime est de sauver l'humanité. L'expérience que nous avons acquise en concevant les équipes hétéroclites d'Aristeia! a été incontestablement formidable, et nous a permis d'aborder le design de ces personnages en un temps record.

Sans plus tarder, je vous les présente :



### CADIN "FIRSTRIKE" DONN.

Il n'y a rien que Cadin Donn craigne plus que de ne pas vivre pleinement sa vie. N'importe quel Wulver né en Calédonie vous dirait que la vie ça craint, et c'est pourquoi ils signent toujours pour des boulots qui leur offrent une courte espérance de vie (ce n'est pas comme si la société leur offrait beaucoup d'autres types de boulots). Cadin n'en a pas eu, c'est clair. Son histoire est presque la même que celle de n'importe quel autre Wulver venant du nord de la Calédonie, avec les fameuses trois options de carrière disponibles pour ces gens. Si vous n'aimez pas avoir des ennuis, vous pouvez devenir un ouvrier du clan, du muscle pour le travail le plus dur de la ferme, dans les mines, ou dans les usines. C'est l'option la plus stable, fatigante et ennuyeuse. Si vous aimez l'argent, vous pouvez devenir un voyou pour la mafia locale, ou pour un clan, ce qui très souvent est la même chose. Cette option est violente, rentable, et elle vient avec "l'avantage" de finir en prison ou mort dans une ruelle. Et si vous aspirez à partir loin de chez vous et de voir le monde, vous pouvez rejoindre l'armée Calédonienne. Cette option est dure, respectable, et elle vient avec de très grandes chances de ne pas finir vieux. Certainement, pour Cadin, il n'y avait pas de doute : il voulait aller aussi loin que possible pour profiter au maximum de ce que la vie avait à offrir.



Le truc c'est que Cadin Donn n'était pas fait pour la tranquillité. C'est comme s'il avait un vide à l'intérieur, un vide qui ne peut seulement être comblé par l'adrénaline et le carnage. Le 9ème Régiment de Grenadiers Wulver lui offrit toute l'adrénaline et le sang qu'il désirait, et il répondit avec enthousiasme, devenant l'homme de pointe le plus mortel de tout le régiment, gagnant son surnom de "FirstStrike" pour être toujours en première ligne, là où l'action se passait. Durant son service dans la Zone d'Exclusion d'Ariadna, Cadin se distingua par son expertise des armes de mêlée et par son efficacité brutale au combat. L'un de ses officiers supérieurs l'évoqua même comme "la bête la plus sanguinaire de la Frontière Nord", une réputation qu'il s'est mérité sur le champ de bataille. Cadin se porta volontaire pour n'importe quelle mission dangereuse, et il était le premier à engager l'ennemi, un engagement toujours hostile et plus violent, alors qu'il se spécialisait dans le combat face à face, et de la manière la plus brutale, exploitant l'avantage que lui procure son physique prodigieux.

Pour ces raisons, la Stavka lui offrit une place dans le Corps Expéditionnaire d'Ariadna, déployé sur Paradiso. Cadin signa sa mutation avant même que l'officier de recrutement ait fini de parler, et il lui tapota le dos si fort qu'il faillit être mis en cellule pour avoir agressé un officier.

Le résultat est que Cadin se retrouvait plus loin de sa ville natale qu'il n'aurait pu l'imaginer. Le service du Corps Expéditionnaire pour l'O-12 est une grande opportunité pour Cadin d'explorer la Sphère et de découvrir de nouveaux sports extrêmes qui lui permettront de rester affuté et de continuer à profiter du danger pendant ses périodes de repos. Mais pour un homme tel que lui, toujours assoiffé d'enrichissement personnel, une fois que vous avez posé le pied sur une autre planète, une fois que vous avez combattu et tué sous deux soleils, on ne peut rentrer chez soi ; c'est impensable ! Il n'y a plus rien qui le lie à Aube. C'est une planète dépassée. Pour ce drogué d'adrénaline, la Sphère entière est son nouveau terrain de chasse, et il la parcourra au service du Corps Expéditionnaire, sous le commandement de l'O-12, toujours en première ligne, avec ses lames sorties et prêt à se laisser envahir par sa soif de sang afin de prendre le plus grand nombre possible de proies et se sentir vraiment vivant.

Représentant Ariadna, nous avons choisi l'une des espèces aliens qui distingue cette nation des autres. Un "Wulver", un lycanthrope sauvage équipé de lames aiguisées. C'est un spécialiste dont la morsure est pire que ses aboiements, et dans son cas il ne s'agit pas juste de la sagesse d'un vieux dicton. Au cours du développement, Jesús, Marcos et moi-même avons imaginé un ensemble de capacités lui permettant de tirer avantage de n'importe quelle arme de mêlée qu'il peut manier durant ses aventures, tout en étant assez mobile pour arriver en premier à chaque combat. Carlos Torres et Fausto Gutiérrez l'ont doté de muscles puissants et de traits féroces qui hanteront les rêves des jeunes Shasvastii pendant des décennies.





### ENSEIGNE KATHERINE CHO, UNITE PSI

Lorsque quelqu'un a dit que la Sphère pourrait être un meilleur endroit grâce au travail de personnes idéalistes et engagées, il pensait certainement à des gens comme Katherine Cho. Fille d'un couple de professionnels de Yu Jing ayant déménagé à Concilium parce qu'ils étaient motivés par l'idée de pouvoir travailler à l'échelle globale, la jeune Katherine fut éduquée selon les principes fondamentaux de l'O-12, que ses parents assumaient pleinement. L'intelligence affûtée de Katherine et ses convictions ne passèrent pas inaperçus chez les recruteurs de l'Unité Psi, la section du renseignement du Bureau Aegis, qui la recruta comme analyste aussitôt qu'elle eut fini ses études à l'Université de Manaheim. Dotée d'un esprit brillant et d'une grande capacité d'analyse, Katherine fut affectée à une équipe d'étude et de gestion de crise au sein du Commandement Coordonné de Paradiso. A cette position critique de responsabilité, l'Enseigne Cho a toujours donné le meilleur d'elle-même, et sa détermination n'a jamais dévié d'un iota quelle que soit la pression à laquelle elle était soumise. Résolue et motivée, cette jeune enquêtrice n'a jamais perdu de vue le dossier qui lui était confié. Même si son travail en tant qu'analyste lui fait voir la vérité, la face sombre de la Sphère chaque jour, Katherine ne cesse jamais de croire qu'elle peut faire la différence et contribuer à la changer en l'endroit dont ses parents ont toujours rêvé.

Elle sait que le destin de la Sphère est en jeu et, même si elle joue toujours dans les règles, elle ne laissera jamais la politique, les préjugés et ou l'aveuglement se mettre en travers de son travail. Pour l'Enseigne Cho, cela signifie de toujours suivre et faire appliquer la loi, parce que faire des compromis est la même chose que la trahir, et selon elle, la seule façon de combattre le chaos est de renforcer l'ordre. Cette détermination a fait d'elle un agent très précieux et elle se voit assigner quelques unes des enquêtes les plus compliquées auxquels le Commandement Coordonné doit faire face. Quand les autres équipes d'analyse du renseignement sont bloquées ou incapables de fournir une solution à un problème ou à une crise, l'Enseigne Cho reçoit un message sur son comlog. Malheureusement, cela signifie aussi qu'elle se retrouve parfois jetée dans les égouts sombres et tortueux du travail de terrain, où elle a à faire usage d'une arme pour faire son devoir, et pour éviter de devenir un autre dossier pour un de ses collègues analystes. Dans des moments comme celui-là, Katherine combat sa peur en prenant une grande respiration et en répétant son mantra favori : "Soit la meilleure que tu puisses être. Ne remet pas en cause ta mission. La Sphère a besoin de toi". Tout le reste est laissé à son entraînement, son intelligence, et sa détermination à l'épreuve des balles.





## FAT YUAN YUAN

Brutaux et dévastateurs : nous pourrions définir les pirates et mercenaires Yuan Yuan dans ces termes, mais il n'y a pas de Yuan Yuan plus dévastateur que Fat Yuan Yuan.

Ses poings sont comme des jambons congelés, ses sauts de combat sont plus de plomb que des descentes contrôlées qui font trembler la terre autant que ses éructations gutturales profondes. Tout le monde connaît quelqu'un qui leur rappelle LE Fat Yuan Yuan, mais je peux vous assurer que personne n'est à sa hauteur. LE Fat Yuan Yuan reste invaincu dans toutes les compétitions de bras de fer et de boisson auxquelles il a participé. C'est une légende vivante depuis les confins des Frontières de l'Humanité jusqu'aux pires bouges de Castropol. Si vous le trouvez dans un bar ombragé en train de descendre des bières et de manger des snacks par poignées, ou de mettre à l'épreuve les nouilles d'un vendeur ambulant, vous pouvez peut-être le recruter... mais vous le regretterez plus tard.





### JAAN STAAR.

Mensonges... Mort... Voilà deux mots autour de laquelle ma vie s'est construite. Comme beaucoup d'autres, je fais partie de ceux qui ont été déplacés par la violence de la guerre contre l'invasion de l'Armée Combinée. Ma famille étant morte ou disparue en territoire occupé par l'Hégémonie d'Ur, sans que je n'en puisse jamais en être certain, j'ai ainsi dû passer ma jeunesse dans l'un des nombreux centres surpeuplés de réfugiés du Trinôme, où les gangs y exercent leur contrôle aussi bien avec leurs poings, que leurs couteaux...

Mais à quelque chose malheur est bon, car ces centres sont les lieux de recrutement préférés du Trident, parce que l'armée Tohaa y trouve sans peine des individus hautement motivés et endurcis par toute cette violence. Le Trident offre ainsi à ces déportés une échappatoire à toute cette terreur, de même qu'une arme et la possibilité de rendre le mal subit à ceux qui sont responsables de la situation misérable à laquelle ils furent soumis. C'est cela qui me fut offert... Plus de morts, Plus de mensonges... La mort, autant celle que je donnais que celle de mes camarades tombant un par un sous le rouleau compresseur de l'Armée Combinée. Et les mensonges, tel que celui qui nous disait que nous pourrions éliminer l'Intelligence Évoluée en suivant les ordres de nos chefs... Mais c'est un mensonge absolu, raconté aux dépens de la vie de trop de bons Tohaa, car en vérité le Trident perd la guerre et ne peut rien face à cela...

C'est pourquoi j'ai fini par embrasser la cause du Triumvirat, cette organisation secrète qui tire les ficelles du pouvoir dans l'obscurité, et me refusant de laisser toute objection morale s'opposer à la victoire contre l'IE. Le Triumvirat m'a pris, ma entraîné et a fait de la mort et du mensonge mes outils de travail quotidien. Dans l'armée j'avais appris comment tuer et comment le faire silencieusement, alors les instructeurs du Triumvirat m'ont transformé en Imposteur Kiuutan. J'ai alors appris comment imiter les autres et utiliser une armure symbiote spécialisée. Je me suis même soumis à des biomodifications extrêmes, incluant la virothérapie pour redessiner mon identité génétique, me permettant ainsi de modifier mon apparence afin de me faire passer pour quelqu'un d'autre. Bien qu'il soit vrai, que de nombreux témoignages évoquent l'instabilité mentale que causent ces traitements expérimentaux, ce n'était pas quelque chose de nouveau pour moi, à cause de mon parcours... Même mieux, ils m'ont appris à transformer la schizophrénie en avantage tactique sur le terrain, faisant de moi un adversaire aussi imprévisible qu'inattendu.

Pendant des années, j'ai travaillé en tant qu'agent pour le Triumvirat, volant, espionnant et tuant quiconque était une menace pour nos plans... J'ai mené des actions militaires, mais aussi des actions de nature politique et même économique, telle que faciliter l'attribution de contrats pour la reconstruction des colonies d'Aldreec, en supplantant l'un des cadres supérieurs d'une corporation concurrente afin de la retirer des marchés...

Plus tard, je fus finalement transféré ici, en territoire humain, sur le front de Paradiso où le Triumvirat y menait une opération clandestine à long terme. Puis de là, j'ai rejoint les mercenaires de la compagnie Spiral Corps, qui n'est rien de plus qu'une façade nous permettant de nous déplacer librement dans toute la Sphère Humaine...

Et je peux vous dire qu'en tant que mercenaire, je peux aller où je veux et travailler avec qui je veux, arborant toujours un sourire parfait pour tromper sur mes intentions, que ce soit le mien ou celui de la personne que je supplante, et cela sans jamais révéler mes compétences de supplantation, que les humains ignorent totalement,

y compris vous ceux que nous embauchons, car nous ne voulons pas qu'ils se méfient de nous, nous les Tohaa, leurs meilleurs et seuls alliés dans cette guerre galactique...

Je suis un agent de la Spiral Corps qui connaît de nombreux succès, mais toujours dans l'ombre car personne à l'exception de mes camarades tohaa, ne connaît mes compétences particulières. Et c'est pour ça que les mensonges continuent à définir ma vie... Les mensonges aussi bien que la mort, puisque à la fin tout revient à cela lorsque je dois tuer... Tuer, tuer quelqu'un, tuer un shasvastii, tuer un morat, tuer un Tohaa, ou même tuer vous humain... L'espèce, l'âge ou le genre n'ont aucune importance. Il n'y a aucune limite pour nous qui nous sommes engagés à véritablement défendre notre race et ce à n'importe quel prix, un prix que je vais maintenant payer bien volontiers avec votre sang d'ennemi... Sans sourciller, sans peine, sans remord, car après tout, l'instabilité mentale, avec les mensonges et la mort, est un autre de mes traits caractéristiques...

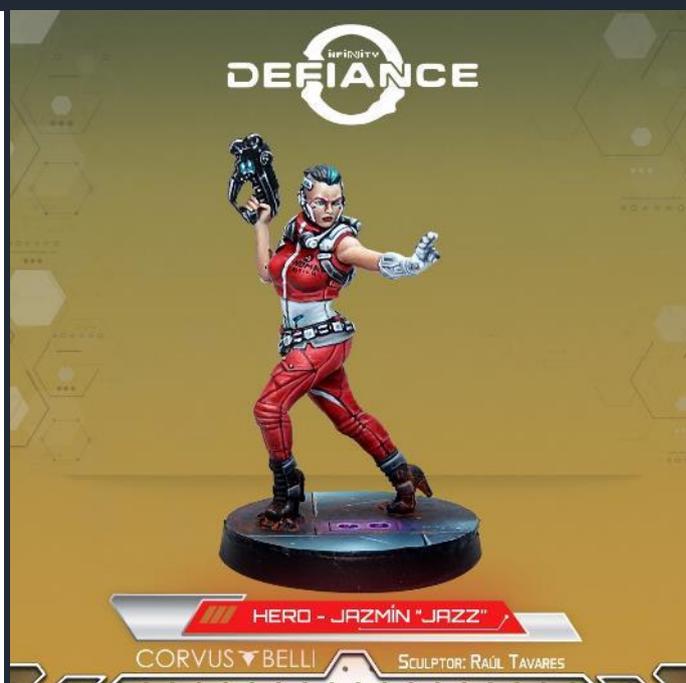
Jaan Staar est un Tohaa qui est expert en imitation. Il est équipé d'une armure symbiote et d'autres éléments de biotechnologie. Sa loyauté absolue va au Spiral Corps.





### JAZMÍN "JAZZ" CATICOVAS.

N'importe qui vous dira que s'il devait choisir une personne pour l'accompagner sur une île déserte, il ne prendrait pas Jazz Caticovas. Elle passerait son temps à écouter de la musique et ferait la tête parce qu'elle ne pourrait pas accéder à la datasphère ou jouer de son saxophone. Le fait est que, même si Jazz savait ce qu'était une île déserte -puisque étant une Nomade de Corregidor, elle a passé toute sa vie sur des vaisseaux bondés-, elle serait probablement d'accord avec ce choix. Cependant, si vous êtes à l'intérieur d'une station orbitale sous un blocus de sécurité avec quelques méchants qui réclament votre tête, alors Jazz est votre fille. Mais si elle entend que vous l'appellez "votre fille", elle vous tirera probablement dessus -et ce ne sera pas dans le pied.



Jazmín "Jazz" Caticovas est une hacker de Corregidor, ce qui signifie que, contrairement aux hackers Nomades de Bakunin, avec leurs solutions radicales, ou ceux de Tungunská, avec le génie qui les caractérise, c'est une fantassin de cybercombat qui a appris à la dure. Et elle a un talent spécial pour toujours choisir la voie la plus difficile. Née et élevée dans le module Picachito à Lazareto, elle vient d'une famille de musiciens qui lui inculqua une passion pour le jazz, mais bien sûr, de par ses origines, le jazz Afro-cubain et Latin. A seulement 5 ans, elle voulait apprendre à jouer du saxophone, et ce qui lui assurerait une bonne carrière pour la vie. Mais cela aurait été la voie facile, et elle aime la difficulté. Aussi, au grand dam de ses parents, elle s'intéressa bientôt davantage au jazz classique qu'au jazz Latin prédominant à Lazareto, contrariant sa carrière musicale naissante.

Le souci est que le module Picachito, un secteur avec l'un des plus hauts taux d'homicide de Lazareto, est sous le contrôle brutal des maras, et ils ne respectent que les musiciens et les prêtres. Pour Barrio 6, le mara violent dominant Picachito, tout le reste, surtout les filles, sont juste des cibles. Jazz ne voulait pas devenir prêtre, et elle ne serait jamais le genre de musicienne que tout le monde voulait qu'elle soit, ce qui fit d'elle une candidate pour être amenée à une casa loca, une "maison de la folie", un module d'habitation utilisé par les maras pour violer, torturer et tuer leurs victimes. Avec aucun avenir professionnel et sa vie en danger, Jazz rejoint finalement le Commandement Juridictionnel de Corregidor, où elle découvre l'autre grande passion de sa vie : le codage.

Pour Jazz, écrire du code est comme écrire et interpréter de la musique, spécialement les jam sessions de jazz : commençant par une paire de percussions et se terminant par un concert complet. C'est une description très poétique de son boulot, mais la seule chose qui intéresse les officiers du Haut Commandement de la Force Militaire Nomade est que cette jeune femme soit l'une des quelques hackers capables de casser des firewalls VoodooTech sans perdre la vie ou sa santé mentale durant le processus. Jazz a été déployée sur Paradiso avec une équipe des forces spéciales, toujours accompagnée par son drone Billie -nommée d'après son idole, la grande Billie Holiday-, et elle s'est adaptée rapidement à vivre sur le front, qui est pour elle bien moins stressant qu'une journée ordinaire au module Picachito. Là, mission après mission et succès après succès, Jazz s'est bâtie une grande réputation auprès du Commandement Combiné de Paradiso, à la fois en tant qu'hacker tactique experte en pénétration profonde des systèmes qu'en tant que mauvaise compagnie pour être accompagné sur une île déserte. Elle ne prête pas beaucoup attention à sa réputation tant qu'elle peut interpréter sa musique favorite, que ce soit avec son saxo ou avec son module de piratage.

Représentant les Nomades, elle trempe dans le trafic controversé des renseignements militaires. Avec cette idée en tête, nous avons décidé que son corps serait partiellement cybernétisé, et doté d'implants ; une problématique débattue dans la Sphère Humaine, où l'image est tout et seuls les Nomades radicaux osent sortir de la norme. Jazz a forcé l'équipe de développement à créer un catalogue de programmes informatiques pour satisfaire ses besoins, la transformant en un personnage de soutien réellement amusant à jouer. Pour traduire cela, Carlos et Raúl Tavares ont veillé à ce que les détails ne se limitent pas à son cyberbras, et ont travaillé sur l'expression de son visage, lui donnant ce regard vide de quelqu'un dont les yeux voient plus que la réalité.



### **BILLIE.**

Jazmín Caticovas a programmé le mini-esprit de Billie en tant que projet personnel depuis si longtemps que même elle ne sait plus quand elle a commencé. Elle a développé un Geist pour interagir avec elle et discuter de ses passions, lui donnant la personnalité de sa bien-aimée Billie Holiday. Petit à petit, avec chaque ligne de code, Billie commença à développer sa propre personnalité audacieuse, à peine distinguable de l'actuelle chanteuse de jazz. Billie est une personnalité de Geist si complexe que Jazmín la considère comme une amie - peut-être même sa seule vraie amie. Elle installe des copies de Billie dans différents Palbots pour les missions sur le terrain, et pour sa dernière installation, Billie elle-même a opté pour l'apparence d'un humanoïde - chauve-souris.

Les drones sont des unités de support semi-autonomes avec une armure légère, mais ils sont extrêmement rapides et polyvalents.



### JOHN HAWKWOOD.

John Hawkwood est un officier mercenaire. Un leader sur le champ de bataille. Ses rôles sont le soutien et le contrôle, mais il possède également de grandes capacités offensives.

Pour ceux dont la vie est comme un missile balistique, toute en puissance et en élan, il n'y a peut-être pas un delta-v qui modifie autant leur trajectoire que le nom qu'ils portent. Cela semble être 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 le condottiero, un capitaine mercenaire, le plus important dans l'Italie du 14e siècle, et celui d'aujourd'hui n'est pas loin derrière, 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 PanOcéaniens et à des opérations conjointes des forces internationales sous le 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 White Company, 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 Lusitades, 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, essentiellement un soldat professionnel et non un paladin qui cherche à accomplir des actes héroïques. C'est un leader 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, la conséquence d'avoir été gravement blessé lors d'une opération dans les conflits commerciaux d'Ariadna où il 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 Propagande Noire Nomade - selon lesquelles, en fait, Hawkwood est une Récréation clandestine financée par ALEPH afin d'avoir son propre agent sur le marché des mercenaires pour mener des opérations secrètes, 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 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, en guise de devise, à propos de son homonyme historique, lors du saccage de Cesena : "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 condottiero 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 White Company, 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.

CORVUS BELLI  
INFINITY





### **CASSANDRA KUSANAGI.**

« La sécurité de ce vaisseau est notre priorité absolue. Nous devons tous les tuer, tous sauf un, pour le faire parler. Nous allons découvrir qui ils sont et pour qui ils travaillent, et nous allons nous assurer qu'ils ne nous nuiront plus jamais. Car c'est à cela que sert l'Observance. C'est pour cela que nous sommes là. »

*Révérende Kusanagi, transmis par interphone, durant l'Intermède Violent.*

Dans l'Observance de Sainte Marie du Couteau, Cassandra Kusanagi est considérée comme une véritable célébrité. Dure, dangereuse et avec un passé rempli de cadavres pour le prouver, elle est la plus grande héroïne de l'Intermède Violent de Bakounine. Kusanagi a réussi à détecter les commandos d'infiltration d'ALEPH à bord de son vaisseau et a su s'en occuper, coordonnant les forces de l'Observance depuis la ligne de front, pour repousser l'attaque. Malheureusement, aucune preuve tangible permettant d'impliquer ALEPH n'a été obtenue lors de l'offensive, qui a été complètement brisée grâce à ses efforts.

Malgré son apparence, la Révérende Supérieure Cassandra Kusanagi a trente-cinq ans d'expérience derrière elle en tant que Révérende Moire. Son apparence jeune est due à des traitements anti-âge et d'amélioration physique avec implants biosynthétiques. C'est une femme aussi froide, mince et silencieuse que la faucheuse elle-même. Son visage, qui arbore généralement la sérénité comme un masque, a été formé pour ne montrer que ce que sa propriétaire veut qu'il montre. Ses mouvements ont la douceur d'une danseuse hindoue, mais avec quelque chose de froidement reptilien en filigrane... Kusanagi peut être comparée à une épée de cérémonie ancienne : élégante et distinguée, mais aussi tranchante que mortelle, comme l'acier avec lequel elle a été forgée. Son expérience au combat est si vaste et si variée que, à ses côtés, le soldat le plus ancien semble être une recrue débutante. Elle a servi comme agent de Bakounine et comme soldat de la Force militaire Nomade, comme agent de l'Observance et comme agent de la Main Noire. Elle a affronté des soldats, des TAG, des pirates, des troupes extraterrestres, des agents gouvernementaux et des Aspects ALEPH et a survécu à chacun d'entre eux. Sa présence au combat terrifie et ses explosions de fureur religieuse font frissonner tous ceux qui l'entourent. Kusanagi n'est pas comme tous les autres individus dangereux et indépendants que vous avez pu connaître ou imaginer... En fait elle est bien pire.



## KENDRAT.

La vie de Kendrat a toujours été marquée par la violence. Fille de deux membres des Forces d'Aggression Morat tombés au combat, elle a passé sa jeunesse à passer d'un centre de redressement à un autre. Les établissements de redressement Morat constituent des centres d'entraînement où l'on apprend à survivre et à se battre. Kendrat malgré ses déménagements y fut néanmoins très assidue et devint une étudiante si douée dans ces domaines qu'elle se retrouva dans une vraie prison, un endroit qui fit d'elle une criminelle professionnelle.

Lorsqu'ils la libérèrent, elle passa quelque temps dans la zone des docks d'une station orbitale, où elle chargeait et déchargeait des vaisseaux spatiaux et parfois même fracassait des gueules pour les patrons d'un groupe mafieux local, un travail où elle était parfaitement qualifiée.

Cependant, Kendrat fût finalement forcée de s'enrôler dans les Forces d'Aggression Morat pour éviter d'être lynchée ou bien pire, car elle se retrouva du côté des perdants dans une guerre de gangs. Mais en réalité, la vie n'est pas plus facile dans l'armée Morat, et Kendrat a rapidement été envoyée au combat et stationnée sur le front de Paradiso.

Là, son manque de discipline et sa propension à la violence directe et excessive lui valurent des ennuis constants, jusqu'au jour où elle commit l'erreur de malmener un peu son commandant. Les conséquences furent tout d'abord qu'elle goûta à la fois aux articulations, puis aux bottes du Raktorat de sa compagnie, et fut ensuite affectée à un régiment correctionnel Krakot. Plus précisément, au même régiment Krakot dont le transport aérien fut abattu et perdu dans les jungles de Paradiso, et dont les membres, y compris Kendrat, désertèrent et se retrouvèrent comme mercenaires Morat dans la Sphère.

Si cette Krakot n'aimait pas beaucoup les humains, elle n'aimait pas davantage les siens. Elle parvint donc à décrocher quelques contrats avec la Compagnie Ikari, un groupe de mercenaires qui fit bon usage de son talent pour la violence. Cette renégate a prouvé sa valeur en tuant tout ce que le colonel Ikari lui confiait. Ainsi, dès que le Kamaitachi Maru, le cargo blindé léger de cette compagnie, est revenu à la station Sefurokku, le quartier général de ce groupe de mercenaires dans les Confins Humains, Kendrat a su s'y faire une place.

Ainsi, les Confins Humains devinrent son nouveau théâtre d'opérations, une région frontalière où un Krakot peut trouver des opportunités de travail et où il a moins de chance d'être arrêté par les autorités pour son statut d'alien non répertorié. Mais cela ne veut pas dire que cela n'arrivera pas un jour ou l'autre et, pour une raison ou une autre, elle pourrait se retrouver dans une cellule du Bureau Aegis, qui se moque bien d'avoir des documents en règle ou de recevoir une quelconque plainte de la part de la société Ikari. Mais en attendant, Kendrat continuera à faire son truc, à vendre ses poings et à chercher l'action comme si elle était un ouragan professionnel. Parce que pour elle, défoncer et piétiner tous ceux qui croisent son chemin est la chose la plus naturelle à faire. Avec un tempérament aussi explosif que la poudre à canon, Kendrat est toujours à fond : une Krakot brutale, dotée de poings qui semblent contenir de la nitroglycérine et d'une attitude qui promet des ennuis, elle est juste parfaite pour une entreprise aussi immorale que les Ikari.





## LÉI GŌNG, INVINCIBLES SEIGNEUR DU TONNERRE

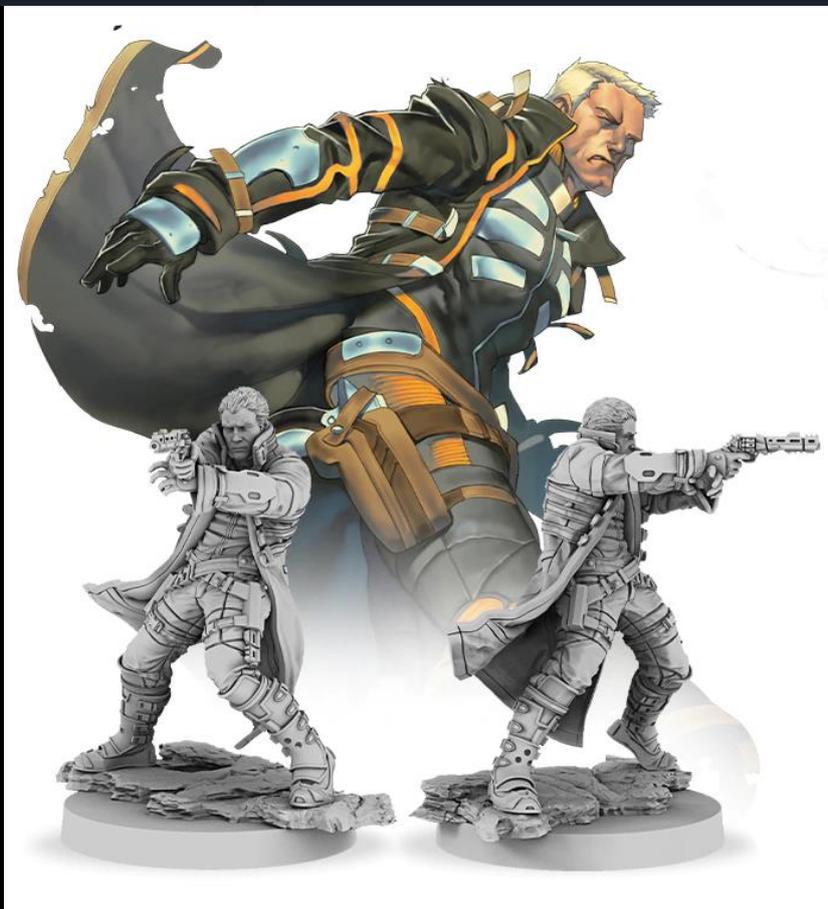
Léi Gōng est le Seigneur du Tonnerre, dans la mythologie Chinoise, dans l'HexaDome, et sur le champ de bataille. Rapide, insaisissable, et puissant Léi Gōng est une véritable force de la nature qui change le cours de toute confrontation. Symbole et icône du programme militaro-technologique "Soldat Invincible" de l'Etat-Empire, ce champion est le fer de lance de l'appareil publicitaire du Ministère de l'Information de Yu Jing.

L'Armée Invincible représente le soldat-citoyen, l'homme ou la femme du peuple qui prend les armes pour défendre son pays. N'importe quel citoyen de l'État-Empire peut se trouver sous le casque d'un Invincible, puisque la discipline et la technologie habilent tous ceux qui s'engagent pour Yu Jing. C'est le message transmis par l'Armée Invincible avec chaque intervention. Mais le Ministère de l'Information de Yu Jing savait bien que même une société fondée sur le pouvoir de la collectivité a besoin d'une personne pour incarner ce message, un visage auquel s'identifier. Alors, le Projet Tonnerre Invincible (无敵的雷, Wúdí De Léi) fut initié, avec l'objectif de développer une armure pour l'HexaDome qui capturerait le pouvoir technologique de Yu Jing et de trouver le héros qui la porterait avec fierté et honneur.

Et si la fierté et la compétence étaient ce qu'ils recherchaient, le Ministère de l'Information n'aurait pas pu faire un meilleur travail pour trouver quelqu'un qui incarne ces qualités. Chen Zubai était un jeune officier de l'Unité de Contrôle Opérationnel Dāoyīng qui avait montré une grande habileté tactique sur le théâtre d'opérations de Paradiso et qui semblait avoir un bel avenir devant lui, seulement entravé par son audace et son amour du danger qui le poussaient parfois à obéir aux ordres jusqu'à la limite. Le fils d'un membre du Parti avec un dossier impeccable, bel homme et courageux, cet officier était l'image parfaite pour n'importe quelle affiche de recrutement, et encore plus pour l'arène de l'HexaDome. En conséquence, Chen Zubai subit une période d'entraînement intensif au cours de laquelle il développa un style de combat personnel qui tirait avantage des avancées technologiques que la machine militaro-industrielle de Yu Jing avait développé pour le Projet Tonnerre Invincible. Prenant "Léi Gōng" comme son nom de guerre, il fut présenté à l'Aristeia! avec la plus importante couverture médiatique jamais vue dans le sport. Quoi qu'il en soit, il prouva bientôt que la seule publicité dont il avait besoin était de lui donner plus de temps dans l'arène. Ses exploits dans l'HexaDome et sa pléthore de victoires le firent rapidement devenir une star à part entière et une source de fierté pour Yu Jing. Avec son charisme débordant et son attitude audacieuse, et vantarde, Léi Gōng a conquis par lui-même des fans et des followers sur tout le réseau Maya; il sait qu'il l'un des meilleurs et il aime s'en vanter. Une combinaison de talents, d'attitude, et de succès vraiment irrésistible pour le public.



Assez rapidement, le Haut Commandement réalisa qu'il n'y avait pas de meilleur accroche pour le recrutement que Léi Gōng pour inciter les jeunes de l'Etat-Empire à rejoindre les rangs de l'Armée Invincible. L'holo-image de ce champion accueille les nouvelles recrues dans les centres d'entraînement de l'Armée Invincible disséminés dans tout Yu Jing, et particulièrement à l'Académie Militaire de Commandement Polyvalent de Yīngwō, alma mater de l'unité Dāoyīng dont Léi Gōng était membre. Ils arrivent tous impatients d'imiter les exploits de leur héros, que ce soit dans l'arène d'Aristeia!, espérant être admis dans le Projet Tonnerre Invincible, ou sur le champ de bataille, car Léi Gōng n'a pas abandonné le service actif et il visite les fronts où ses frères d'armes combattent pour joindre ses forces et obtenir la victoire. Après la débâcle du Soulèvement Japonais, l'Etat-Empire avait besoin de nouvelles victoires pour restaurer la fierté nationale, et par conséquent, à la plus grande joie de Léi Gōng, sa présence sur le champ de bataille s'est accrue, particulièrement à Paradiso et dans tout autre opération avec un grand impact médiatique, comme par exemple la destruction de la cellule Shasvastii ayant infiltré la cité de Chunqiu à Svalarheima. Léi Gōng est un soldat qui a été entraîné pour faire partie d'une élite et il sait que le danger est un aspect fondamental de son travail, aussi au contraire d'autres combattants d'Aristeia!, la véritable action ne l'effraie pas, mais au contraire le motive. En fait, Léi Gōng a été critiqué à maintes reprises pour son courage et son audace parfois excessifs, une intrépidité dont il se vante tant dans l'arène que sur le champ de bataille et qui pourrait le mener à sa perte. Mais peu importe le nombre de fois qu'on lui a rappeler cela, il ne changera pas d'attitude. Ce téméraire champion sait à quel point la vie d'un combattant d'élite est éphémère, toujours aux portes de la mort, et que -quelles que soient la stratégie et la tactique soigneusement planifiées- à des moments critiques, tout dépend de vos propres capacités et de votre chance, et il sait qu'il a beaucoup des deux. Léi Gōng se sent attiré par le danger qui le maintient fermement cocentré sur le présent, afin qu'il puisse en profiter un maximum. Il y a un fait indiscutable au combat, que ce soit dans l'HexaDome ou au cours d'une opération dangereuse, c'est que l'on ne peut jamais rien prédire au-delà de dix secondes d'avance. Ce cours laps de temps est le seul futur garanti, et c'est tout ce dont Léi Gōng a besoin pour déchaîner la furie du tonnerre sur ses adversaires et obtenir la victoire.



## PÈRE LUCIEN SFORZA

Le père Sforza est un chasseur de primes et un aventurier unique en son genre. Il fut pasteur et porte toujours son collier ecclésiastique. Son visage est long, sérieux et pâle, avec des yeux vitreux noirs et aiguisés, et des mains si belles qu'elles semblent appartenir à un ange. Son regard est impressionnant, et il dégage aussi une aura de terreur, que de respect. Il marche à grandes enjambées toujours élégantes et a l'apparence d'un gentleman meurtrier. C'est un homme éduqué, habile et actif, mais marqué par le fer chaud de la disgrâce. S'il avait poursuivi sa carrière ecclésiastique, il aurait peut-être pu devenir un saint, même s'il est effrayant et lugubre. Ses vêtements et ses armes ont l'air propres mais sont usés par l'usage. Toutes ses armes sont personnalisées, comme celles d'un bandit armé. Le père Sforza est un chasseur, un enquêteur et un bourreau - un personnage presque romantique, avec une légende derrière lui. Un vrai professionnel, efficace et impartial, qui reconnaît le danger des réactions viscérales indépendamment du plaisir qu'elles peuvent procurer. Il fait partie de ces personnes qui manqueront à peu près à tout le monde lorsqu'il mourra.

Tout au long de sa carrière, Sforza s'est forgé une réputation redoutable, récupérant une quantité extraordinaire de primes, chassant aussi bien les hommes que les IA rebelles. La simple mention de son nom effraie les hors-la-loi et les fugitifs, mais il n'est pas vraiment cruel. Pour dire les choses simplement, comme un requin, il ne peut changer sa nature.



## QIANG GĀO.

Qiang Gāo a toujours voulu être un bon officier, mais qu'est-ce qu'un bon officier ? La définition du manuel serait "celui qui accomplit la mission". Néanmoins, la discipline militaire et la réalité des combats ne permettent pas une définition aussi simpliste. Dans les tranchées, l'officier le plus précieux est celui qui se préoccupe à la fois de la mission et des hommes et des femmes sous son commandement. Dans les bureaux du Haut Commandement, les plus précieux sont ceux qui poursuivent la mission et les ordres, tout en respectant la chaîne de commandement. Parfois, ces visions sont incompatibles, et il vient un temps où un officier doit choisir l'une d'entre elle. Ce choix déterminera le déroulement et le succès de sa carrière militaire.

Durant l'Insurrection Japonaise, Qiang Gāo était le colonel en charge du 5ème Régiment des Invincibles Zúyǒng, les Soldats de "Terre Cuite", sous la Bannière Orange du VIème Corps d'Armée, déployé sur Kuraimori. Durant l'assaut sur la Jonction Tabigarasu, un important noeud de communication sur la péninsule de Furuitsue, son régiment prit le contrôle d'une sous-station d'énergie importante pour les opérations régionales. Encerclé par les troupes Japonaises du Groupe Opérationnel Fukku et isolé du reste de ses forces, Qiang Gāo conçut une stratégie défensive lui permettant de protéger sa position jusqu'à l'arrivée des renforts. Néanmoins, le Haut Commandement, dans son besoin d'une victoire à montrer aux médias, lui ordonna d'engager l'une des positions des forces Japonaises que le Renseignement soupçonnait d'être le Quartier Général du Groupe Fukku. Malgré l'attrait de décapiter les forces Japonaises dans la zone, c'était une manoeuvre extrêmement risquée qui aurait affaibli les défenses du 5ème Régiment et les aurait mis en danger. En outre, le colonel était parfaitement conscient que ces ordres étaient basés sur des renseignements non confirmés, qui pouvaient être faux, voir même un piège. Sans même mentionner que la supériorité numérique des forces Japonaises attaquant la sous-station signifiait que toute unité chargée d'une telle opération ne reviendrait pas vivante, même si elle réussissait.

C'est à cet instant que Qiang Gāo décida du genre d'officier qu'il voulait être. Sacrifierait-il ses troupes et risquerait-il sa position, mais exécuterait les ordres reçus, ou protègerait-il les hommes et les femmes sous son commandement, en défiant un ordre direct ? Serait-il un officier de terrain ou un officier de carrière ?

Certains pourraient dire qu'il est le chef de cette famille "loin de chez elle". Le représentant de l'Yu Jing porte une puissante armure lourde, véritable bannière de la technologie militaire de sa grande nation. C'est pour cela que nous avons conçu ce personnage à partir des idées fondamentales de force, de protection de son peuple, et de leadership ; mais là où ils vont, la véritable protection provient aussi des armes lourdes, et personne ne peut battre Qiang dans ce domaine. Carlos et Javi Ureña ont réussi à créer une pièce inébranlable, l'incarnation même de la résistance et de l'inamovible ; alors assurez vous de le placer au bon endroit car une fois là, vous ne pourrez plus l'en déplacer.

# INFINITY DEFIANCE



HERO - RAHMAN ROUHANI

SCULPTOR: RAÚL TAVARES

## RAHMAN ROUHANI.

Au sein d'Haqqislam, il existe un peuple à part formé par les descendants des membres de la NASA qui ont rejoint Haqqislam quand ce mouvement est apparu pour la première fois comme le sauveur de l'agence, recrutant du personnel et du matériel pour leur exode vers Bourak. C'est un groupe sans origine ethnique définie, héritiers des rêves des étoiles, tous vivants dans l'espace, travaillant dans la navigation spatiale ou dans la recherche.

C'est le cas de Rahman Rouhani, dont la généalogie peut être retracée jusqu'à Jody Bowles - une superviseure des opérations transorbitales de la station Ellen Ochoa, aujourd'hui disparue, qui orbitait autour de Jupiter. Comme ses parents avant lui, Rahman est né à bord d'un vaisseau dédié au commerce de la Soie, et a passé presque toute sa vie parmi les caravansérails et les stations orbitales, faisant de ses études à l'Université de Medina son plus long séjour dans une gravité terrestre. Le jeune Rahman ne s'intéressait pas à la physique des vaisseaux ou à l'astronomie, mais son altruisme le fit rentrer à la Faculté de Médecine, grâce à la bourse que le Diwân de la Culture accorde aux citoyens Haqqislamites qui aspirent à une éducation supérieure dans les meilleures universités mais qui ne peuvent se les offrir.



Rouhani se considère lui-même comme un médecin plutôt que comme un soldat, et à ce titre, il ne brandit une arme que pour protéger la vie de civil ou celle de ses compagnons. Mais il n'est pas le genre de personne qui aime l'action.

Néanmoins, malgré sa capacité de jugement, sa vocation de guérisseur et de protecteur, ainsi que son sens du devoir, le poussent constamment à se porter volontaire pour des opérations qu'il regrette toujours par la suite. Ce qui veut dire que même pour les standards Haqqislamites, Rouhani est profondément loyal et engagé, avec une grande capacité de travail et de bonnes manières. Il n'hésitera pas à risquer sa vie pour celle de ses collègues ou pour n'importe quel civil, même si son expression semble constamment dire : "je suis un médecin, pas un guerrier". Ce n'est une surprise pour personne qu'il demande toujours son transfert pour n'importe quel poste d'Officier Médical de la Navy, dans l'espoir de retrouver les étoiles auxquelles il appartient, en tant qu'héritier des meilleures traditions de la NASA.





### **RAOUL SPECTOR.**

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

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

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

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

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

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

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



### SHINOBU KITSUNE

Shinobu Kitsune est la maîtresse de la furtivité, une ninja qui attaque depuis les ombres. Elle est absolument mortelle.



### TRISHA N33.

Voici Trisha N33, l'ingénieure d'ALEPH.

Dans le domaine des forces de sécurité, il y a des enquêtes qui peuvent déterminer toute la carrière d'un agent, quelle qu'en soit la durée, et quoi qu'il ait fait avant ou après une telle enquête. C'est ce qui est arrivé à Trisha M33, l'un des opérateurs spécialistes Chandra les plus expérimentés en activité au sein du SSS, qui, néanmoins, fut injustement contraint d'occuper un poste de bureau en raison de son implication dans une opération qui a échoué. Dit ainsi, cela semble terriblement arbitraire, mais si vous ajoutez que le nom de cette opération était Dandelion, tous les théoriciens du complot et ceux qui détestent ALEPH pointeront leurs doigts vers lui et demanderont sa tête. Si vous n'appartenez pas à une de ces catégories, le nom de l'opération ne vous dira probablement rien. Ne soyez pas gêné : c'était il y a de nombreuses années, et ce n'est qu'une note en bas de page dans l'histoire du SSS.



Mais la vérité, c'est que l'opération Dandelion fut un véritable gâchis, et à l'époque ce fut un scandale qui a aculé dans les cordes l'Administration pour l'Image Institutionnelle, la sous-section du département des relations publiques, pendant un bon moment. Pour faire court, et sans rentrer dans les détails, une famille de la Bravta, la mafia russe, a été impliquée dans le vol d'IA esclaves spécialisées pour tenter de construire un réseau neuronal qui pourrait devenir une IA avancée capable d'éviter les chiens du SSS sur le réseau Maya. Bien qu'ils aient été détectés par les agents Davanas de l'Administration des Opérations pour la Surveillance des Communications, l'opération devait être menée sur le territoire souverain russe, ce qui signifiait que le SSS n'aurait qu'un rôle de consultant. Ainsi, Trisha M33 fut envoyé comme assistant technique disposant de capacités tactiques pour fournir un soutien spécialisé à l'OMON, l'unité d'intervention de la police russe, qui devait mener l'assaut.

Cet opérateur Chandra participa à l'assaut avec les agents russes et ils se heurtèrent à une forte résistance armée de la part des mafieux. A un moment, les criminels relâchèrent un gaz neurotoxique et Trishar M33, après avoir analysé la situation à une vitesse que seul un Aspect de ALEPH pouvait avoir, scella le complexe, empêchant la propagation du gaz, mais condamnant trois agents de l'OMON à une mort horrible pour sauver le reste de l'équipe. Les policiers russes, qui n'avaient pas apprécié l'utilisation du gaz ni la mort de leurs camarades, commencèrent à exécuter les mafieux qu'ils avaient arrêté, et Trishar M33 dû passer à l'action à nouveau, se confrontant aux agents pour éviter de se retrouver sans personne à interroger. Les images d'un agent d'ALEPH se confrontant à la police pour sauver des criminels devinrent virales et furent diffusées à travers toute la Sphère, provoquant une crise de réputation pour le SSS. Au fil du temps, la situation s'améliora, le SSS s'excusa auprès de l'OMON et, même s'il n'avait pu prouver le lien entre la mafia russe et la Main Noire, il pu le faire concernant la fuite de la vidéo de l'opération. Cependant, Trishar M33 fut retiré des opérations de terrain et réassigné à la Sous-section de Soutien pour le conseil et le travail d'investigation.



Ainsi, ce spécialiste allait perdre vingt ans de sa vie, jusqu'à ce qu'un cas similaire le ramène dans la rue. Cependant, bien qu'il soit le plus qualifié pour résoudre ce nouveau cas, l'Administration pour l'Image Institutionnelle n'avait pas oublié cet opérateur. Le département OperationS des relations publiques ne voulait pas que son nom ternisse une nouvelle fois l'image du SSS, aussi ils demandèrent qu'il change son identité avant de l'autoriser à retourner travailler sur le terrain. Les modèles de personnalité des Aspects de première génération tels que Trishar M33 avaient été créés sans distinction de genre, afin qu'ils puissent être téléchargés dans le premier corps biosynthétique disponible. Dans ces premiers temps, la capacité de production de corps optimisés était à peine suffisante pour couvrir les besoins du marché et encore moins ceux du SSS, aussi fallait-il prendre tout ce qui était disponible. Pour cette raison, tous les premiers opérateurs du SSS avaient une personnalité neutre capable de s'adapter au corps qui leur était assigné. Trishar M33 était l'un de ces Aspects, aussi n'avait il aucune objection à accepter un changement d'identité qui incluait un nouveau corps féminin améliorée, et à prendre le nom de Trishala N33.

Et c'est ainsi qu'elle fut de retour en service actif, juste à temps pour les "grosses fêtes", comme les derniers moments de la Seconde Offensive, avec l'Opération TAGLINE, où elle dut fournir un soutien technique sur le front de Paradiso, ou LEVIATHAN, la tentative par le groupe techno-terroriste Equinox d'améliorer clandestinement les pseudos-IAs régissant les sous-systèmes du trafic orbital de Néoterra afin qu'ils deviennent auto-conscients sous leur contrôle pervers. Depuis lors, Trishala N33 -"Trisha", pour faire court- ne s'est pas arrêtée un moment, traversant la Sphère d'une enquête à une autre, faisant honneur à sa dénomination de "Opérateur Spécial Chandra", et s'impliquant plus directement au coeur de l'action qu'un expert technicien d'OpérationS le ferait normalement. Il est probable que les responsables de l'Administration pour l'Image Institutionnelle l'ont étiquetée comme "volontaire automatique" pour toute opération qui se présente, dans l'espoir de s'en débarrasser, puisqu'ils ne peuvent pas l'enterrer vivante dans les ateliers de la Sous-section de Soutien. Mais Trisha n'en a que faire, car l'expression des émotions n'est pas son truc, comme n'importe quel Aspect de première génération avec un nouveau corps, et après vingt ans derrière un bureau, cette ingénieure de terrain a beaucoup de choses à rattraper.

*Rapport de l'Enseigne Katherine Cho, Unité Psi, Renseignement Militaire de l'O-12, sur requête du Commandement Coordonné de Paradiso.*



### UMA SØRENSEN.

"Il n'y a pas de lien plus fort que le sang", disait toujours le père d'Uma Sørensen. La famille et le sang étaient primordiaux pour Peer Sørensen; il n'était pas le leader d'une cellule du NKAH (Nordiske Krigere ave Heimdall, ou Les Guerriers Nordiques d'Heimdall, un groupe radical ultra-nationaliste de Svalarheima qui prône la supériorité morale et raciale de la PanOcéanie) pour rien. Uma et sa petite soeur Tara ont été élevées en entendant ces idées, répétées ad nauseam à la fois à la maison et dans les camps paramilitaires dont le groupe disposait dans les plaines gelées de Trollhättan, où ses membres préparaient la défense de leur idéologie, par la force si nécessaire. Elles passèrent toutes deux plus de temps qu'elles ne l'auraient souhaité dans ces camps, se préparant pour une supposée confrontation contre toute la Sphère Humaine que leur père pensait inévitable. Et, bien qu'elles l'aient toujours détesté, les idées et le régime spartiate auxquelles elles furent soumises finirent par rendre vraie la maxime : "la pomme ne tombe pas loin de l'arbre". Ainsi, dès qu'elles eurent l'âge de quitter la maison de leur père, elles s'engagèrent toutes les deux dans l'armée, car combattre était ce que leur père leur avait appris, et ce qu'elles faisaient de mieux.

Alors que Tara voulait partir aussi loin que possible de son passé, s'enrôlant dans la Navy et quittant la planète, sa sœur préféra prendre l'avantage des connaissances qu'elle avait gagné dans ces camps. Uma s'enrôla dans la Svalarheima Winter Force, où l'expérience acquise dans les plaines gelées de Trollhättan la catapulta au Régiment Nisse de Svalarheima. Elle s'y distingua pendant de nombreuses années, jusqu'à ce qu'elle soit recrutée par les unités Indigo du Commandement des Opérations Spéciales PanOcéanien. Cette affectation la conduisit loin de sa planète et de son passé pour accomplir des missions à travers toute la Sphère. Néanmoins, alors qu'il semblait qu'Uma avait enfin trouvé sa place, le destin allait ébranler tout son monde.

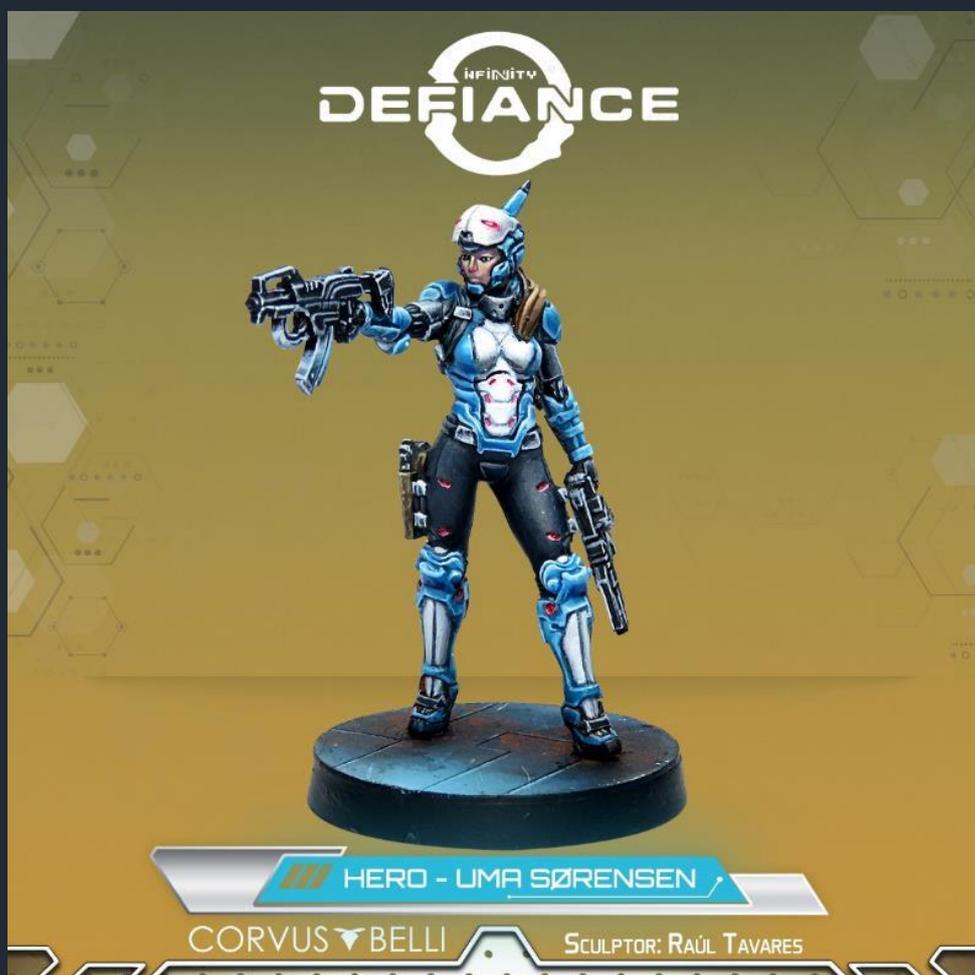


Durant une mission de patrouille pendant le Blocus Intermédiaire de Paradiso, le POS Lance d'Obsidienne de Taema, une frégate sur laquelle servait sa sœur, fut attaquée et abordée par l'Armée Combinée. Bien que l'attaque ait été repoussée, l'équipage subit de nombreuses pertes dues à l'extrême violence de l'assaut, et de nombreux membres d'équipage furent portés manquant (M.I.A). Parmi eux se trouvait le sous-officier d'artillerie Tara Sørensen, dont le corps ne fut jamais retrouvé.

Cette terrible nouvelle amena Uma à reconsidérer sa carrière. La vengeance devint la nouvelle force dictant sa vie, et -avec la découverte de ce qu'était devenue sa sœur- la destruction de l'Armée Combinée son objectif principal. Pour cela, Uma demanda à être transférée à la Strategic Security Division, où elle servirait avec l'infâme Hexas comme officier Indigo rattaché, dans l'espoir d'obtenir plus d'informations sur l'endroit où se trouvait Tara si elle était en vie, ou au moins d'avoir une chance de frapper l'Armée Combinée aussi fort que possible si elle ne l'était pas.

Concentrée sur sa quête personnelle, Uma devint une officier aussi efficace qu'obsessionnelle, toujours volontaire pour toute opération qui puisse la rapprocher de ses objectifs. Le fait est, bien qu'elle ne veuille pas l'admettre, que son père avait raison : les liens du sang sont les plus forts et ceux auxquels le Capitaine Uma Sørensen ne peut échapper. C'est le sang qui la lie à sa sœur, et c'est le sang de l'Armée Combinée que cette officier veut !

Celle qui représente la PanOcéanie ne pouvait aller dans une autre direction. La nation la plus avancée en termes de technologie d'armement se devait d'avoir une experte en arme à longue portée. Les fans ne nous auraient jamais pardonné s'il en avait été autrement. C'est pourquoi nous avons travaillé pour lui donner un ensemble de capacités et d'armes qui en fassent une vraie emmerdeuse pour ses adversaires ; soit à cause de la puissance de feu écrasante de son arsenal d'armes légères, soit à cause de sa capacité à se dissimuler et d'user des éléments de surprise. Carlos et Raúl ont choisi une pose retenue, celle typique des gens qui se savent victorieux, mais qui ne veulent pas dépenser toutes leurs ressources à moins que ce ne soit absolument nécessaire.





### UXIA MCNEILL.

Uxia McNeill est une légende vivante et réputée pour être l'une des meilleures tireuses d'élite de la Sphère Humaine. Sa force est le combat à distance, elle est implacable, et aucune cible ne peut lui échapper. C'est l'ami que tu veux toujours pour surveiller tes arrières.



### **VALERYA GROMOZ.**

Valerya Gromoz, originaire de Corregidor, est une as avec son dispositif de piratage. Ses talents offensifs sont à la hauteur de ses talents d'hacker d'élite.

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.

## AGNES GERUNG FERREIRA, PILOTE DU STALKER



Un article de Inma "Morgana" Lage et Gutier "Interruptor" Lusquiños

Durant la campagne Kickstarter, un personnage secondaire se mit à prendre de l'importance parmi les bailleurs et les fans d'Infinity Defiance : **Agnes Gerung Ferreira**, la pilote du Stalker, la navette du Defiance, et un PNJ devant être sauvé des griffes des Shasvastii durant la mission 1.

Représentée alors par un token, elle a conquis le cœur des fans et un mouvement appelé #PrayForAgnes a rapidement émergé, demandant à ce que leur rêve devienne réalité : Qu'Agnès ait sa propre figurine dans Infinity Defiance. Ils voulaient qu'elle prenne vie ! Et comme nous aimons écouter nos fans, nous avons créé un stretch goal dans la campagne, qui consistait à réaliser la figurine d'Agnès.



<https://www.youtube.com/watch?v=30tlgrGklk8>

Mais nous ne nous sommes pas arrêtés là : Agnès méritait mieux, et Gutier "Interruptor" Lusquiños lui a donné vie en développant son histoire.

Vous voulez en savoir plus sur Agnès ? Alors continuez à lire.

"Je Vole dans des Cieux Amicaux ". La devise personnelle de l'officier Ferreira.

Pour Agnès, les héros ont des ailes. Qu'il s'agisse des anges dont elle a entendu parler dans les sermons du dimanche ou de sa mère, Luísa Gerung, qui travaillait comme pilote à distance d'ambulance aérienne pour les services d'urgence locaux, situés dans une cabine de contrôle dans la ferme de son Acontecimiento natal. Agnès a passé des heures à regarder sa mère travailler et à apprendre d'elle. Lorsqu'elle a atteint l'adolescence, Agnès gagnait déjà un peu d'argent en reprogrammant des drones de fumigateur aérien pour d'autres agriculteurs ou en les modifiant pour qu'ils puissent porter un pistolet paralysant pour chasser la vermine ou les intrus. Elle utilisa cet argent pour acheter son propre drone de fumigation aérien afin de participer aux courses légales et illégales de ces robots volants, ainsi que pour couvrir les dons hebdomadaires à l'église. C'est là, pendant l'homélie du dimanche, qu'Agnès entendit une citation de l'encyclique De Lucis Aeternae du pape Calixte IV, qui affirmait que "être dans la grâce de Dieu est la même chose qu'un pilote qui vole toujours dans des cieux amicaux". Cette citation reprenait un slogan marketing répétitif de plusieurs compagnies aériennes de l'époque. Cette phrase la marquerait à vie. Mais les prières et les dons ne suffirent pas pour qu'elle puisse entrer à l'Académie de pilotage de l'Armada. Il faut un bon dossier étudiant, ce qui manquait à Agnès après avoir passé tant de temps dans des activités extrascolaires et des courses illégales.

Cependant, les cieux ne lui étaient pas fermés pour toujours : les forces terrestres exigeant moins de conditions pour accéder à leurs escadrons atmosphériques, elle s'enrôla sans hésitation. Après la période d'instruction, Agnès demanda à être affectée à une zone de conflit et fut envoyée sur Paradiso, où elle resta extrêmement calme et imperturbable sous la pression ou face à des tirs hostiles, aux commandes des transporteurs aériens d'assaut. Mais bien qu'elle apprécie ses nouvelles ailes, Agnès veut s'envoler au-delà du ciel pour atteindre les étoiles. Ainsi, après deux ans au front, elle eu l'occasion de suivre un cours de spécialisation sur le vol Transatmosphérique de l'Armada, qui lui permit de piloter des navettes à destination et en provenance de l'orbite haute.

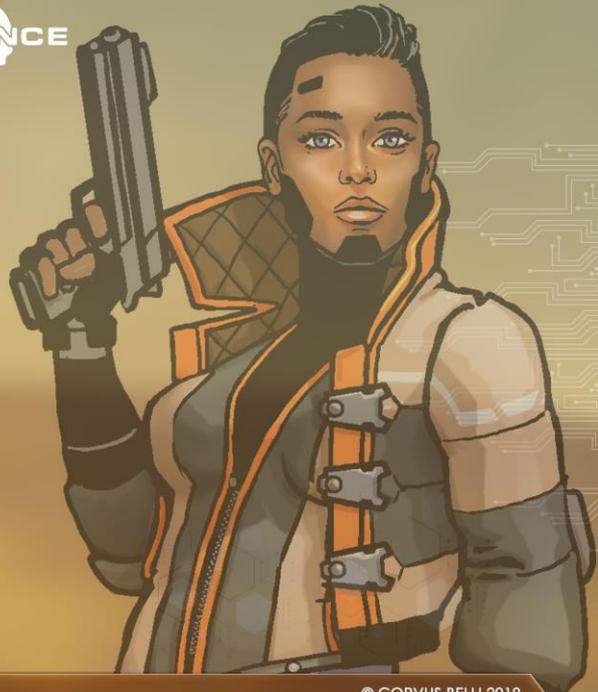
Les instructeurs de l'Armada apprécièrent les compétences d'Agnès et sa stabilité, ce qui lui ouvrit la voie vers l'école de pilotage dans le cadre d'un programme d'échange de personnel. Là, parmi l'environnement élitiste des officiers stagiaires, son caractère honnête et religieux si typique des zones agricoles d'Acontecimiento se distinguait "comme du fumier à travers une salle de bal", selon ses propres termes. Cependant, une fois en simulation de vol et en pratique réelle, la vaste expérience d'Agnès l'emportait sur tout problème de protocole et compensait ses notes plutôt mauvaises, ce qui lui permit enfin d'obtenir ses ailes d'officier tant désirées.

Après avoir obtenu son diplôme, Agnès fut envoyée au blocus de l'Achéron. Là, après plusieurs missions de combat, elle prouva que sa forte personnalité et son audace, si typiques des pilotes militaires des forces terrestres, reposaient sur des bases solides. Il n'est donc guère surprenant de trouver dans le dossier militaire d'Agnès que, dans chaque navire de l'Armada auquel elle a été affectée, qu'elle se soit portée volontaire pour piloter des navettes lors de patrouilles, d'opérations d'abordage et d'insertion/extractions tactiques, aussi risquées soient-elles.

Mais le véritable tournant de sa carrière devait être son rôle exceptionnel lors de l'évacuation de la colonie portuaire de Frusen Bukt. Là, au milieu de l'une des tristement célèbres tempêtes Fimbul qui balaient régulièrement Svalarheima et qui représentent un piège mortel même pour des pilotes aux nerfs d'acier, Agnès réussit à effectuer quatre extractions d'urgence avec une navette qui semblait de plus en plus malmenée à chaque seconde qui passait. Cette opération allait sauver la vie de centaines de colons et ouvrirait la porte à Agnès pour le programme Defiance, en reconnaissance de ses actions courageuses et désintéressées. Il ne fait aucun doute que lorsqu'elle vole avec les ailes des héros de son enfance, Agnès n'a peur de rien, car elle sent la main de Jésus reposer sur son épaule, guidant son chemin à travers l'obscurité et le feu ennemi, aussi dangereux soient-ils.



AGNES GERUNG, DEFIANCE PILOT



CORVUS BELL

© CORVUS BELLI 2019

N'oubliez pas que vous pouvez obtenir Agnès et tous les Stretch Goals applicables à chaque Engagement exclusivement jusqu'au 18 mars.

Si vous n'avez pas pu participer au Kickstarter, c'est votre chance.

<https://gamefound.com/projects/corvus-belli/infinity-defiance#/project-overview>

### COULEURS DES PERSONNAGES.

Nous n'avons pas mentionné pourquoi nous avons attribué à chacun sa propre couleur, car les fans d'Infinity le savent, il est évident qu'ils correspondent aux couleurs principales de la faction qu'ils représentent. J'ai aussi gardé cela pour la fin afin de faire un peu de placement de produits éhonté en vous rappelant qu'une nouvelle série de sets de peintures de Vallejo vient de sortir, avec lesquelles vous pourrez peindre vos figurines. Pour le moment, seules celles pour la PanOcéanie et les Nomades sont disponibles, mais soyez assurés que le reste sera très rapidement commandable.

Je vous laisse en pensant que... Ariadna vert, Yu Jing orange, PanOcéanie bleu, Nomade rouge ; cela ne vous rappelle pas le célèbre jeu espagnol, le Parchís ? Devrions-nous inclure une récompense dans le Kickstarter comprenant un plateau supplémentaire permettant de jouer à ce jeu avec la partie la moins "geek" de la famille ? N'hésitez pas à nous faire part de votre avis sur le sujet.





CORVUS BELLI

Proposé  
sur



ANTRAD VF