



# SOMMAIRE

|   |    |   |    |
|---|----|---|----|
| AU NOM DE DIEU. REBOOT DESIGN DES ORDRES MILITAIRES<br>DANS INFINITY N4 ..... | 2  | MACHINISTES.....                                  | 42 |
| SCHÉMAS ALTERNATIFS POUR LES ORDRES MILITAIRES .....                          | 7  | WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY . | 44 |
| LES ORDRES MILITAIRES .....   | 8  | DRONBOTS.....                                     | 48 |
| L'ORDRE DE L'HÔPITAL .....  | 8  | CHEVALIERS TEUTONIQUES.....                       | 50 |
| L'ORDRE DE SANTIAGO.....  | 9  | ARMBOT .....                                      | 52 |
| L'ORDRE TEUTONIQUE.....   | 9  | CRUSADER BRETHERN .....                           | 54 |
| L'ORDRE DE MONTESA .....  | 10 | GABRIELE DE FERSEN .....                          | 56 |
| L'ORDRE DU SAINT-SÉPULCRE.....  | 10 | CHEVALIERS DE SANTIAGO.....                       | 58 |
| L'ORDRE DE CALATRAVA .....  | 11 | TRINITARIAN TERTIARIES .....                      | 61 |
| L'ORDRE DES PRÊCHEURS .....   | 11 | CHEVALIERS HOSPITALIERS .....                     | 64 |
| PADRE-INQUISIDOR MENDOZA .....  | 12 | SERGEANTS DE L'ORDRE .....                        | 66 |
| CHEVALIERS DE L'ORDRE DE SAINTE MARIE DE MONTESA .                            | 16 | TAG TIKBALANG .....                               | 69 |
| COADJUTOR CROSIERS, L'INFANTERIE DES ORDRES<br>MILITAIRES.....                | 19 | TAG SERAPH.....                                   | 71 |
| CHEVALIER COMMANDEUR DES ORDRES MILITAIRES .....                              | 21 | VOLUNTAS DEI. LE SERAPH PANOCÉANIEN.....          | 73 |
| L'ORDRE SACRÉ DU SAINT SÉPULCRE.....  | 23 | MULEBOT.....                                      | 76 |
| JEANNE D'ARC : UNE FIGURINE ICONIQUE.....                                     | 25 | KONSTANTINOS.....                                 | 78 |
| LA CHASSEUSE À L'ARC. LA CONCEPTION DE DART POUR<br>INFINITY .....            | 33 | FRÈRE NOIR .....                                  | 80 |
| PANOCEANIA SUPPORT PACK.....  | 40 | TECH-BEE & CRABBOT .....                          | 82 |
| TRAUMA-DOCS.....  | 41 | INFIRMARERS DE SAINT LAZARE.....                  | 84 |
|   |    | CHEVALIERS DE LA JUSTICE .....                    | 85 |
|   |    | RAVENEYE OFFICER.....                             | 86 |

## AU NOM DE DIEU. REBOOT DESIGN DES ORDRES MILITAIRES DANS INFINITY N4



Écrit par Gutier "Interruptor" Lusquiños

Les Ordres Militaires sont la branche armée de l'Église, une armée issue des temps anciens, équipée de la meilleure technologie. Créée par le NeoVatican pour soutenir l'armée de la PanOcéanie. Ce sont des soldats professionnels dévoués et de Chevaliers religieux qui forment le fer de lance de cette force irrésistible.

Vêtus de leur exo-armure high-tech, recouverts de tabar et avec l'emblème d'une croix constamment visible - les chevaliers des Ordres Militaires ont toujours été l'une des grandes icônes de la PanOcéanie et de l'Univers Infini (<https://infinitytheuniverse.com/>). Ces chevaliers religieux, comme Jeanne d'Arc les appellerait, avaient un potentiel visuel qui ne pouvait pas être gaspillé et qui méritaient d'avoir leur propre armée Sectorielle. Cette armée, compte tenu du caractère particulier de ses troupes et de son propre passé, serait éminemment perçue comme une force d'assaut plutôt que comme une force polyvalente, avec un style de jeu très caractéristique et déterminé, différent du style habituel de la PanOcéanie.



L'arrivée de la N4 nous a donné l'occasion de revoir la composition et les figurines de cette armée. Une opportunité qui était double, puisque la N4 n'est pas seulement un changement de règles, mais aussi de contexte - avec un saut de trois ans dans la ligne de temps d'Infinity. Nous avons ainsi pu profiter de cette occasion pour réfléchir à la façon dont les divers événements de l'univers d'Infinity avaient marqué les Ordres Militaires.

Nous avons donc établi une série de grands changements qui affectèrent divers profils et qui nous permirent de renouveler certaines figurines existantes. En même temps, cela nous a permis d'ajouter de nouvelles figurines et de nouveaux profils. Le niveau de changement était suffisamment élevé pour penser à un tout nouveau Action Pack pour les Ordres Militaires, complémentaire au Military Order Pack de 300 points que nous avons déjà dans notre catalogue.



Malheureusement, les dates de sortie de la N4 et du présent Action Pack ne pouvaient pas correspondre, avec six mois de différence entre les deux. Cette situation risquait de faire perdre de la puissance au lancement de la boîte, qui était plus qu'un nouveau produit, mais pas une nouvelle édition de règles. De même, la révision des profils et de la composition de Fireteams des Ordres Militaires serait perdue au milieu du maelström qu'est une nouvelle édition avec la révision complète de toutes les Sectorielles.

C'est pourquoi nous avons organisé la révision des Ordres Militaires en deux parties. La première phase serait avec le début de la N4, avec une révision de base, en adaptant la liste existante au format N4, avec à la fois les profils et les Fireteams. La seconde phase impliquerait une révision plus approfondie, avec l'ajout de nouveaux profils et des modifications plus importantes des unités existantes, ainsi que la disparition de certains anciens profils.

Suivant ce plan, dans une première phase, les entrées d'Infiltration pour les Sergents de l'Ordre ont été supprimées et un nouveau profil a été ajouté - les Tertiaires Trinitaires - qui deviendraient les infiltrateurs et les snipers invisibles des Ordres Militaires. Les Chevaliers de justice, qui avaient déjà été introduits avec le Battle Pack d'opération Kaldstrom, allaient également apparaître, mais dorénavant avec leur profil définitif en tant qu'évolution des Pères-Chevaliers, qu'ils remplaçaient. Notez que l'apparition des Chevaliers de Justice n'invalide pas les figurines des anciens Pères-Chevaliers, qui peuvent être utilisés comme proxy ; plus encore - l'utilisation est plus que justifiée non seulement par notre propre règle pour les proxies, mais même par leur passé.

De même, les Infirmarers de San Lázaro, également présentées à Kaldstrom, sont devenues une troupe wildcard dans cette Sectorielle.

Il est clair que les Ordres Militaires ont été l'une des armées qui ont le plus bénéficié de la nouvelle édition du jeu, car le coût de l'Infanterie Lourde a été réduit - un type de troupe très commun dans cette armée Sectorielle et un type de troupe qui forme à la fois son noyau et son fer de lance. L'abaissement de leur coût, en plus des modifications dans ses types de Fireteams, a permis dans la version N4 de créer des Fireteams de chevaliers plus facilement que dans l'édition précédente.

L'un de ceux qui en ont définitivement bénéficié est le Chevalier motorisé de Montesa qui a rejoint les nouveautés de l'infanterie lourde où il a reçu la Moto dans la N4, ce qui a permis d'obtenir un profil plus flexible et moins cher.



L'évolution des TAG des Ordres militaires a également été remarquable. Les TAG ont grandement bénéficié des modifications apportées à ces troupes blindées lourdes. Les modifications des TAG testées avec les Extras ITS, tels que l'ordre supplémentaire ou le point de dommage supplémentaire, associées à une valeur d'esquive améliorée et à une meilleure performance avec les nouveaux GizmoKits, qui permettent de les réparer à distance. La réduction des coûts et de CAP a permis de prendre plus facilement ces machines de combat, ainsi qu'une version de Seraph lui-même, qui est maintenant redoutable en combat rapproché, avec une plus grande force, mais en échange du sacrifice de son Auxbot.

Mais nous avons gardé les changements les plus notables pour le lancement de l'Action Pack, qui peut être considéré comme le véritable redémarrage de cette armée Sectorielle.

Dans les premières éditions d'Infinity, les Ordres militaires comptaient les Fusiliers comme troupe de base, avec les Sergents de l'Ordre comme infanterie légère spécialisée. Ce choix était une solution d'économie de catalogue. Cependant, il a généré un style de jeu qui s'est éloigné du résultat souhaité pour cette Armée Sectorielle Thématique. Il n'était pas logique que dans leur armée spécifique, les Ordres Militaires renforcent leurs rangs avec la troupe de base de l'armée générique PanOcéanienne, qui dépend du Haut Commandement PanOcéanien et non des caprices du NéoVatican. Il n'était pas non plus logique que le lieutenant de cette force soit un fusilier, ce qui obligerait un joueur à cacher son lieutenant. Pour cette raison, les Fusiliers ont été retirés de cette liste d'armée, faisant des Sergents de l'Ordre la troupe de base de référence, sans option de Lieutenant, car il ne serait pas logique que ces troupes donnent des ordres à d'autres déjà définis comme des officiers d'une plus grande hiérarchie ecclésiastique selon leur contexte historique. Cette armée thématique était censée rechercher des chefs emblématiques qui dirigent depuis le front. Cependant, cette option fonctionnelle et amusante a généré des problèmes dans le domaine de la compétition, habituée à des styles de jeu plus pragmatiques.

Cette exigence était palpable avec les Chevaliers du Saint-Sépulcre, qui grâce à leur HoloMask pouvaient devenir ce lieutenant caché parmi les autres - mais c'était une option coûteuse et difficile à intégrer dans certaines Listes d'armées.

C'est pourquoi, dans ce redémarrage, nous avons choisi de revenir au schéma des premières itérations de cette armée, répondant au désir de la communauté de disposer d'une troupe de base, où le lieutenant pourrait se cacher à la vue de tous, tamisé par le filtre des Ordres Militaires, afin de ne pas en compromettre l'esprit ou l'histoire. Ainsi, ce sont maintenant des Crosiers Coadjutor, une nouvelle troupe de base créée par le NéoVatican, moins chère que les Sergents de l'Ordre mais fonctionnant de manière similaire - redevenant de l'infanterie légère spécialisée. Comme pour les Père-Chevaliers, les joueurs pourront utiliser leurs anciens sergents d'ordre de base comme proxies de ces nouveaux Crosiers.

Cependant, en tant que soldat de ligne, les Crosiers n'ont pas l'option Lieutenant, comme c'était le cas pour les Sergents de l'Ordre - une troupe très basique qui n'aurait pas sa place dans le contexte, d'être à la tête des puissants chevaliers PanOcéaniens. Donc, pour couvrir ce profil de Lieutenant dans l'ombre avec du charisme et un aspect et une présence pour pouvoir s'intégrer et diriger les autres chevaliers, nous avons créé le profil de Chevalier Commandant (Knight Commander). Ce sont des officiers endurcis, équipés d'un Holomask qui leur permet d'imiter l'apparence des autres troupes alliées afin qu'ils puissent se cacher à la vue de tous avec un coût en points inférieur à celui du chevalier du Saint-Sépulcre, et ainsi satisfaire ce besoin pour les joueurs les plus compétitifs. De plus, pour faciliter la création de listes d'armées avec une plus grande présence d'infanterie lourde, nous avons ajouté une option de Lieutenant avec +1 Ordre Spécial pour le Lieutenant, qui pourra profiter aux troupes qui ont la compétence spéciale de sous-officier (NCO).

Et c'est précisément autour des Chevaliers que se produisent certains des changements les plus importants. Dans le cas du Chevalier du Saint-Sépulcre, une troupe dont le profil a été considérablement modifié comprend un changement de Silhouette qui nous a permis de réaliser une figurine vraiment spectaculaire. La nouvelle valeur de la silhouette a rendu l'HoloMask moins utile, car le nombre de troupes alliées à imiter était très faible, alors nous l'avons supprimé. Cela nous a permis de concentrer le profil vers une troupe d'attaque plus forte, à la fois en combat à distance et en combat rapproché - devenant ainsi l'un des fers de lance de cette armée.

L'autre grande caractéristique est la révision du profil des Chevaliers Teutoniques, qui fusionnent avec ceux qu'ils remplacent : les Magisters Knights, pour devenir la principale équipe d'assaut de l'Armée Sectorielle. Bien qu'une boîte de Chevaliers Teutoniques soit prévue, les joueurs pourront toujours utiliser leurs anciens Magisters Knights comme proxies des nouveaux Teutoniques, comme le justifie leur nouveau profil après la chute de leur forteresse-monastère. Cela donne aux Teutoniques ce rôle de soldat d'assaut que les joueurs ont toujours demandé, sans générer de redondance et sans perdre le rôle des anciens Magisters Knights dans leurs Listes d'armées.

Dans le cadre de ces nouvelles caractéristiques de reboot, certaines troupes ont gagné des options de profil. Les Chevaliers de Justice complètent leur profil par une entrée avec le Déploiement Avancé (Forward Deployment) qui leur permet de devenir un élément offensif avancé. Les Frères noirs ("Black Friars") reçoivent deux nouvelles options d'armes pour rejoindre les Fireteams, et le Machiniste peut désormais rejoindre la Fireteam de la nouvelle troupe de base - les Crosiers.

Bien sûr, l'autre grande nouveauté est l'apparition du Père-Inquisiteur Mendoza (<https://store.corvusbelli.com/wargames/infinity/miniatures/padre-inquisidor-mendoza-preorder-exclusive-miniature>), un personnage d'Aristeia ! qui rejoint Infinity - bien que celui que nous déploierons sur la table de jeu ne soit pas forcément la même personne que celle qui saute dans l'HexaDome. Cependant, malgré les questions que soulève son identité, ce qui est certain, c'est la puissance du profil de ce personnage qui deviendra sûrement le favori de beaucoup et un cauchemar pour la plupart.

L'ensemble des modifications apportées au reboot des Ordres Militaires vise à mettre l'accent sur ce côté Force d'Assaut qui a toujours été demandé et qui permet de varier le style de jeu habituel des PanOcéaniens avec une plus grande souplesse.

<https://www.youtube.com/watch?v=1q5SK6koamq>



Ces changements mettent en place une armée Sectorielle plus adaptée au jeu compétitif sans perdre l'essence de force écrasante que les joueurs les plus occasionnels apprécient. Le NeoVatican recueille la sagesse de l'Église et se réinvente pour s'adapter aux temps nouveaux, avec une armée capable de vaincre n'importe quel adversaire de Dieu ou de la PanOcéanie, car telle est la volonté du Seigneur, dont ces chevaliers sont le véritable instrument !

# SCHÉMAS ALTERNATIFS POUR LES ORDRES MILITAIRES



« Il n'y a pas de plus grand honneur que de porter la croix comme insigne ! Nous sommes des guerriers justes et intègres car nous luttons contre le Mal et les vrais ennemis de l'humanité ! Nous sommes les soldats de Dieu au service de la PanOcéanie ! Au diable les corps de nos adversaires ! »

Père-Officier Raymond de Wignacourt

## LES ORDRES MILITAIRES

Les Ordres Militaires sont le bras armé de l'Église, créés pour étendre l'influence du complexe milaro-industriel panocéanien, en agissant comme renforts pour l'armée panocéanienne.

Il existe plusieurs ordres, chacun opérant au sein des forces armées panocéaniques, à la fois en tant qu'unité intégrée et également en tant qu'armée sectorielle différente, remplissant des fonctions militaires bien distinctes.

## L'ORDRE DE L'HÔPITAL

Le plus puissant des Ordres, avec la meilleure réputation auprès du grand public, grâce à ses hospitaliers, qui sont protégés par son sous-ordre, l'Ordre de Saint Lazare.

Un sous-ordre des Chevaliers Hospitaliers, sont l'Ordre de la Miséricorde. Qui se spécialisent dans le débarquement derrière les lignes ennemies, pour secourir les captifs et les prisonniers de guerre.



## L'ORDRE DE SANTIAGO

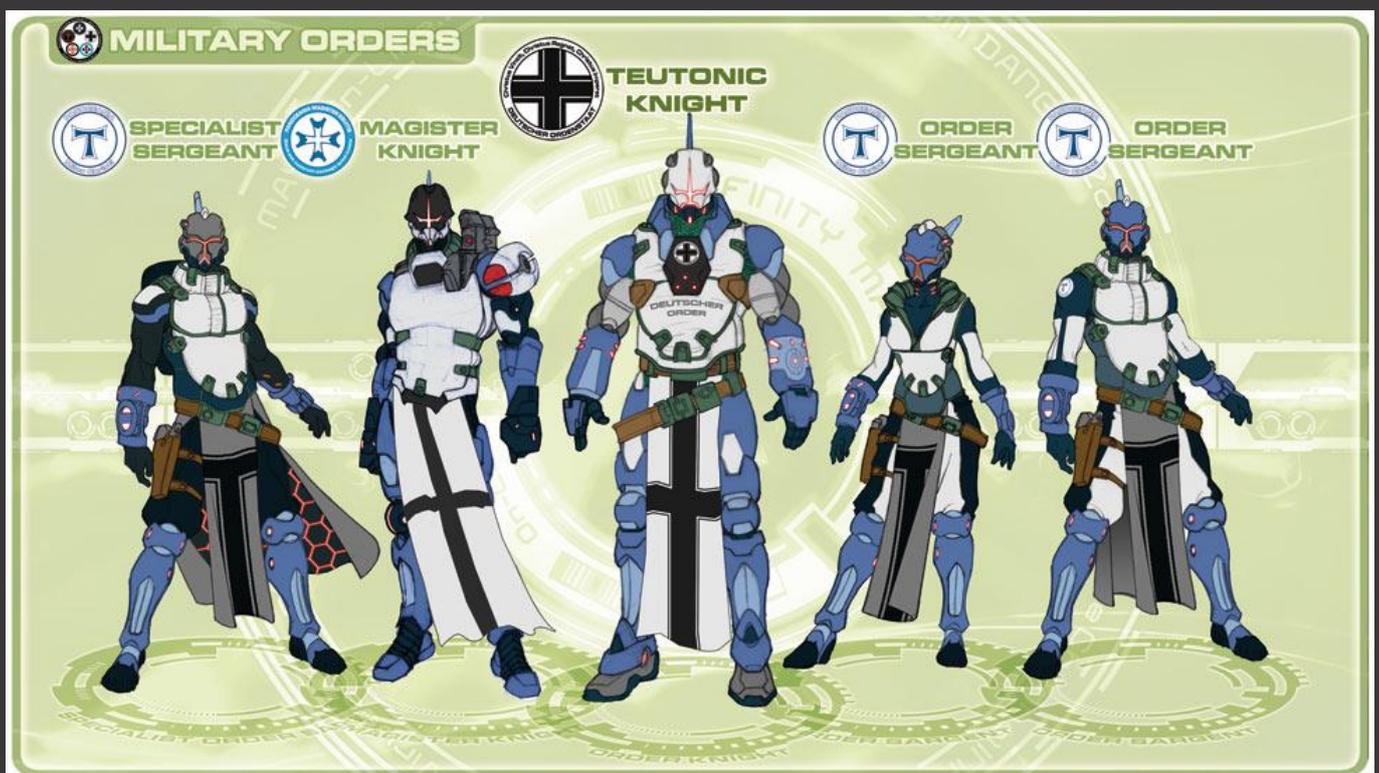
Cet Ordre naval vient renforcer l'Armada PanOcéanique. Experts en opérations en apesanteur et orbitales, leur bravoure reconnue et leur équipement de premier ordre, les voit mener des actions d'arraisonnement et d'autres missions à haut risque. Et collabore avec l'O-12 comme force de sécurité sur les Circulaires.



## L'ORDRE TEUTONIQUE

Déployé à Paradiso, cet Ordre est en première ligne contre les forces de l'Armée Combinée. C'est le plus fanatique de tous les Ordres, les Chevaliers Teutoniques considèrent la guerre contre l'agresseur extraterrestre comme leur devoir sacré.

Il existe un petit sous-ordre des chevaliers teutoniques, l'Ordre de Dobrzyń, une force de sécurité dédiée qui protège les lignes d'approvisionnement teutoniques.



## L'ORDRE DE MONTESA

Basé sur la planète Acontecimento, cet Ordre est spécialisé dans les opérations mobiles et mécanisées. Les Chevaliers de Montesa agissent comme l'avant-garde de première ligne et sont le fer de lance agressif des forces d'assaut d'Acontecimento.



## L'ORDRE DU SAINT-SÉPULCRE

Créé pour protéger la planète Terre et ses sanctuaires sacrés, il s'agit d'un Ordre d'élite composé des meilleurs chevaliers recrutés par l'Église.

Les Chevaliers du Saint-Sépulcre sont toujours les derniers à quitter le champ de bataille et sont réputés même parmi les autres Ordres pour leurs incroyables talents de combattant.



## L'ORDRE DE CALATRAVA

Il s'agit d'un petit Ordre Militaire à vocation didactique, composé de vétérans issus d'autres ordres et qui exercent en tant que Père-Instructeurs dans les académies panocéaniennes, plutôt qu'au combat. Ce sont eux qui ont formé les ex chevaliers Magistères.

On trouve également des chevaliers errants mystiques, issus de cet Ordre dans toute la Sphère, qui se proposent parfois pour aider dans des combats qu'ils considèrent comme justes.

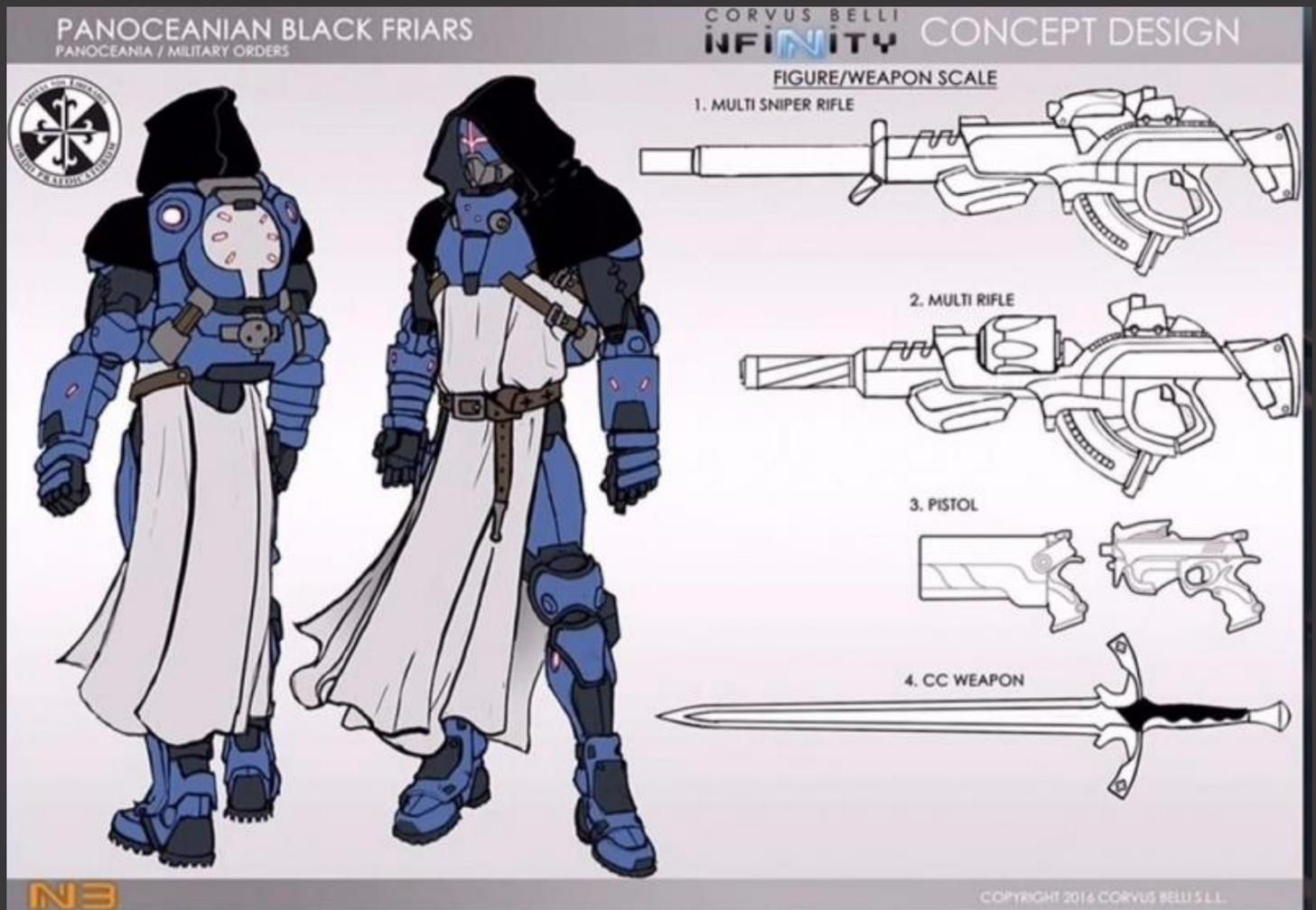
Leur héraldique sera probablement issue de leur premier ordre d'origine, avant leur mutation dans cet ordre.

## L'ORDRE DES PRÊCHEURS

Cet Ordre est mieux connu sous le nom d'Ordre Dominicain, bien qu'il ne soit pas un Ordre à proprement parlé, il en remplit néanmoins des conditions pouvant l'identifier ainsi.

Autrefois membres plutôt pacifiques de l'église, ceux-ci sont devenus plus militariste avec l'apparition de la menace alien et ses infiltrés shasvastii. Ce qui fait qu'ils ont une branche militaire formée par les Frères Noirs, qui assure des missions de sécurité et de contrôle spécialisé pour l'église et ses autres Ordres, de même que le reste de la Panocéanie.

Ils portent habituellement une tunique noire, d'où leur nom, par dessus leur habit blanc. Leur symbole est une croix fleurdelisée bicolore noire et blanche, sur un champ de même couleur en référence à leur vertu.



## PADRE-INQUISIDOR MENDOZA



De Belén Moreno

*« Le Père-Inquisiteur Mendoza ; Croisé de la Foi ; Est la flamme du Seigneur, punissant de son feu les vils et les damnés ; La terreur de ceux qui nourrissent le mal dans leurs cœurs ; Le cauchemar des traîtres et des âmes impies ; Le soldat de Dieu, toujours juste, car il porte Jésus-Christ dans son cœur et que sa tâche est juste et nécessaire ; Champion de l'HexaDome et du Théâtre de Paradiso ; Grand défenseur de la Croix et de la Sainte Église qui a déjà mis sa vie en jeu des centaines de fois pour notre bien et a délivré la Sphère des pires maux auxquels elle n'ait jamais été confrontée - son nom est Mendoza, la Flamme de la Vérité . »*



Ça sonne bien, n'est-ce pas ? Bien sûr que ça sonne bien. Cette présentation est un chef-d'œuvre de marketing, une accroche appropriée pour le public - et un énorme tas de mensonges. Rien de tout cela n'est vrai, et s'il y a une personne qui peut en témoigner, c'est bien moi, car après tout, je suis Mendoza lui-même, ou du moins l'aspect de lui qui fait tout ce pourquoi il est admiré.



Non, ce n'est pas moi qui saute dans l'HexaDome, ni moi qui accorde des interviews, qui signe des tee-shirts, qui tourne des holoproductions, ou qui vit sous les feux de la rampe et se complaît dans la gloire et le succès. Je suis simplement celui qui exécute toutes ses scènes dangereuses, tant dans la fiction que dans la vie réelle. Je suis sa doublure, celle qui fait tout le travail et qui s'efface ensuite pour qu'il puisse s'attribuer tout le mérite. Mais bon, c'est la vie d'un cascadeur ! Alors s'il vous plaît, ne pensez pas que je me plains. Je fais mon travail, je suis grassement payé, et j'ai une bonne assurance avec un contrat pour la récupération de mon Cube, avec une garantie de résurrection dans un délai de cinq ans. C'est un compte haut de gamme, Platinum, au même niveau que les cadres de direction corporatifs. En retour, je dois juste risquer ma vie pour le mettre en valeur et vous donner une montée d'adrénaline quand vous le verrez, et surtout quand vous le sentirez. Ouais, parce que les sensaproductions sont la clé ici. Les holofilms sont faciles à tourner ; il suffit d'un budget suffisant pour recréer virtuellement n'importe quel environnement, lieu ou menace et le rendre indiscernable de la réalité. Mais les sensaproductions sont une toute autre affaire. Le public va ressentir exactement ce que l'acteur ressent, donc vous ne pouvez pas simplement recréer une falaise en post-production, vous devez vous tenir au sommet de celle-ci, avec un méga crocodile qui attend dans l'eau, les mâchoires grandes ouvertes, car le public doit ressentir l'attraction de la gravité, le vent sur le visage, l'impact lorsqu'il heurte l'eau, et les dents de la bête qui déchirent les vêtements du protagoniste. Et aucun producteur ne veut risquer de perdre une superstar en tournant ces scènes, sans parler du fait que le spectateur doit ressentir la peur de l'acteur. Il faut un cascadeur pour cela, quelqu'un qui est capable de survivre au tournage de cette scène et de ne pas ressentir la peur, quelqu'un comme moi. Oui, je suis sûr que vous avez reconnu cette scène de **Escape from Paradiso 2**, et oui, c'est moi qui l'ai jouée. Ce jour-là, le Mendoza que vous connaissez était en tournée de promotion.



De toute façon, je ne veux pas que vous pensiez que le Père-Inquisiteur Mendoza est une mauviette non plus, loin de là. Vous l'avez déjà vu dans l'HexaDome. C'est un dur à cuire qui peut se battre avec élégance et rendre le tout spectaculaire, ce qui est exactement le genre de spectacle dont vous avez besoin à Aristeia! Il pourrait sûrement se montrer au cœur du front de Paradiso et mener avec succès une charge pour prendre une position, en esquivant le feu ennemi, et s'en sortir vivant malgré le fait de tout risquer pour être un exemple inspirant à la fois pour les troupes et pour tous ceux qui le regardent plus tard sur leur écran de Comlog. Il est plus que probable qu'il pourrait le faire, mais nous ne le saurons jamais, car aucun dirigeant de chaîne ne permettra à sa poule aux œufs d'or de prendre un tel risque, même si cela peut être bon pour la marque "**Padre-Inquisitor Mendoza**", pour la chaîne et pour l'Église Néo-Vaticane, qui est l'un des principaux actionnaires. Mais une doublure, c'est une chose totalement différente.



En fait, pour être honnête, je ne suis pas bon marché : j'ai été biomodifié pour pouvoir me montrer à l'écran, pour améliorer mes capacités de survie et pour ressembler au Mendoza de l'HexaDome. Je peux faire tout ce que le héros d'Aristeia! fait, pour beaucoup moins cher et beaucoup moins de risques d'investissement, et c'est pour cela qu'ils me veulent - et pas pour une autre raison. De toute façon, je ne suis pas un acteur. J'ai été engagé en raison de mon passé d'opérateur spécial Indigo au sein du Complexe Militaire PanOcéanien, et en raison de mon intrépidité lors du tournage de scènes dangereuses. C'est la chose la plus importante dans une sensaproduction, parce que le public doit ressentir cette poussée d'adrénaline à l'exclusion de toute autre chose, et je suis vraiment bon à cela, à ne jamais penser aux conséquences de ce que je fais. Mais le métier d'acteur me dépasse ; ce n'est tout simplement pas mon truc. Lorsque je me montre en public, j'ai toujours une équipe de marketing et de relations publiques de la chaîne qui me chuchote à l'oreille exactement ce que je suis censé dire, à qui je suis censé sourire, ce que je suis censé faire et comment le faire pour que je ressemble au Père-Inquisiteur Mendoza que tout le monde connaît. Et si cette ligne de communication est rompue pour une raison quelconque, c'est là que je commence à transpirer et à paniquer comme je ne le fais jamais quand je suis au combat ou quand je tourne des scènes absurdemment dangereuses pour les sensaproductions de Mendoza. La panique pure, je vous le jure !

Heureusement, le réseau évite généralement ce genre de situation. On m'envoie à un endroit du front convenu avec le Haut Commandement, je fais mon apparition au bon moment, j'assomme les méchants, je lance quelques slogans promotionnels et je m'enfuis avec l'aide d'une équipe d'exfiltration corporative. Comme il est dit dans *Escape from Paradiso 3* : "Le Père-Inquisiteur Mendoza ne cherche pas la gratitude ou une quelconque récompense. C'est un homme qui a reçu une mission de Dieu, et la voir accomplie est la seule chose qui puisse lui apporter de la satisfaction."

Il ne fait aucun doute que mon travail est dangereux, même extrêmement dangereux, car pour un impact promotionnel maximal, Mendoza doit être vu en plein combat, accomplissant des tâches aussi héroïques qu'inconcevables, comme dans l'HexaDome ou dans n'importe laquelle de ses Mayaproductions. C'est mon travail : foncer tête baissée dans le danger. Vous pouvez penser que je suis fou, mais en fait ce n'est pas si grave. Le réseau m'a assuré qu'il allait récupérer mon Cube et me ramener dans un Lhost amélioré pour que je puisse reprendre le travail dès que possible. Il n'y a pas de quoi avoir peur... Même si je dois avouer que cela m'inquiète un peu de savoir que je ne suis pas le premier à occuper ce poste, qu'il y en a eu deux autres avant moi. "Que leur est-il arrivé ?" Je me le demande parfois. D'après ce que j'ai pu comprendre de certaines remarques et insinuations, aucun d'entre eux n'a démissionné pour profiter d'une retraite paisible, ce qui signifie qu'ils sont morts en faisant leur travail, c'est-à-dire le mien, et tous deux avaient sûrement aussi des comptes Résurrection Platinium. Alors, si le réseau ne les a pas ramenés dans un nouveau Lhost, s'ils ont dû m'engager, cela signifie qu'ils n'ont pas pu les récupérer car il n'y avait plus rien à récupérer... Pour être honnête, ce n'est pas une pensée agréable, mais c'est pour cela qu'ils me paient un salaire aussi élevé et toutes ces primes de risque.



## CHEVALIERS DE L'ORDRE DE SAINTE MARIE DE MONTESA



De Belén Moreno

"*In Hoc Signo Vinces*" (Avec ce symbole, vous vaincrez). Devise de l'Ordre de Montesa.



Il est arrivé un moment où le rôle opératif des Chevaliers de Montesa ne suffisait plus à combler les besoins en termes de service et de hauts faits de combat de cet Ordre, déterminé à glorifier Dieu dans la bataille. Les Chevaliers de Montesa sont réputés pour jouer les durs, ils sont opiniâtres, puissants et braves. En tant qu'infanterie mécanisée, ils ont toujours été les plus courageux au combat et les premiers à être mis en danger, c'est pourquoi leur évolution vers une unité motorisée a été le changement le plus évident. Au début, seule une poignée de petites équipes reçurent la rugissante Impala de Boltacorp, ce qui les transforma en unités de reconnaissance en fer de lance, et alors capables d'atteindre l'ennemi avant tout le monde.

Le succès de leurs opérations en Syldavia Orientale, et leur adéquation naturelle aux opérations conjointes avec l'Armée de Choc d'Acontecimento et le reste des Ordres Militaires, ont convaincu le Grand Maître de l'Ordre et le Haut Commandement du Complexe Militaire Panocéanien que cela devrait ainsi être le futur des activités de l'unité (avec une recommandation spéciale de Jeanne d'Arc).



Après la bataille sauvage et cruelle de Gerolstein, au cours de laquelle la plupart des véhicules blindés de l'Ordre furent détruits ou abandonnés sur le champ de bataille, le nouveau Grand Maître prit alors la décision de changer complètement le rôle des Montesa au combat. Les véhicules perdus ne furent pas remplacés et chaque Père-Officier qui combattit en première ligne et qui n'était pas un pilote TAG reçut ainsi une Impala de Boltacorp.



Cela a été reçu avec beaucoup d'enthousiasme, ce qui a raccourci la période d'adaptation et, en quelques semaines, les Chevaliers de Montesa étaient de nouveau en première ligne, sur leurs rapides destriers. En tant qu'unité lourde motorisée, les Montesas sont maintenant là où se trouve l'action, comme cela a toujours été le souhait de l'Ordre depuis sa création, pour la plus grande Gloire de Dieu.

<https://www.youtube.com/watch?v=ETrhNJE1YIY>





WEAPON/FIGURE SCALE



## COADJUTOR CROSIERS, L'INFANTRIE DES ORDRES MILITAIRES



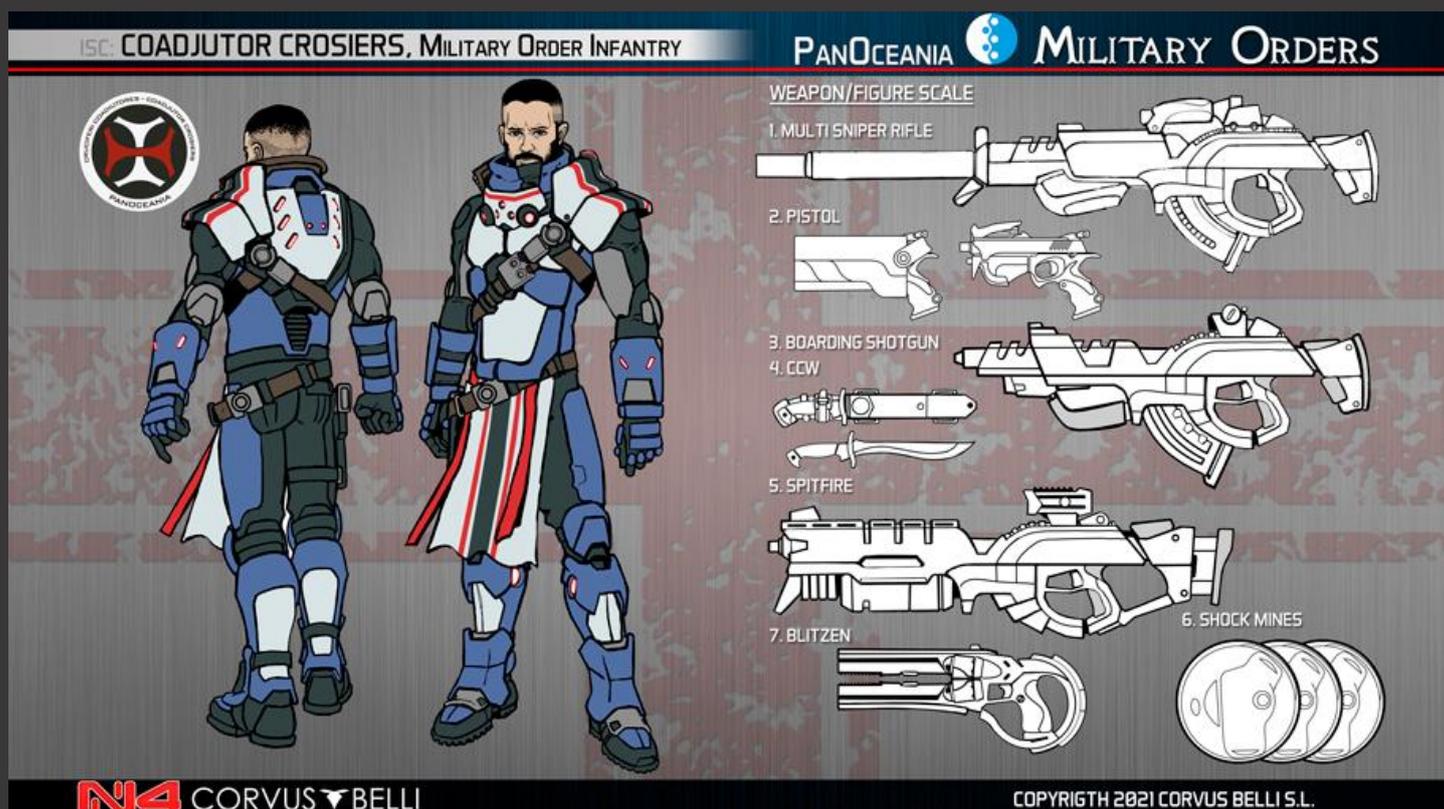
De Belén Moreno



Nous traversons des temps sombres, et aussi bien la Sphère Humaine que l'Église ont besoin d'une armée entière de volontaires, non pas pour inviter la haine ou la violence, mais pour apporter la paix et la justice, pour défendre la veuve et l'orphelin. Et ces volontaires ne peuvent être que de vrais chrétiens, ceux qui manifestent leur foi dans chaque action de leur vie, ceux qui répondent à l'appel de l'Église à se mettre en mission et en croisade, ceux qui sont prêts à la rejoindre les rangs des Crosiers. Les Crosiers coadjuteurs sont des soldats séculiers qui portent le symbole de la croix à la fois sur leur uniforme et dans leur âme, car le fait qu'ils ne soient pas membres du clergé ne signifie pas qu'ils ne sont pas religieux ou qu'ils ne font pas partie de l'Église, bien au contraire. Pour les Croisés, être un vrai chrétien signifie vivre un engagement. Pour ces hommes de troupe, la foi est synonyme d'engagement, et l'engagement chrétien consiste en fait à défendre et à protéger ceux qui sont dans le besoin et ceux qui sont impuissants. C'est pourquoi, à une époque où les ennemis sont nombreux, il n'a jamais été aussi important pour les vrais chrétiens d'agir.

Consciente de la gravité de la situation, l'Église a fait appel à ses fidèles et a fourni tous les moyens nécessaires pour que les membres de la communauté qui ont répondu à cet appel puissent devenir non seulement un bouclier, mais aussi un instrument de changement en faveur d'une Sphère régie par

les vrais principes du christianisme néo-vatican. Ainsi, des centres de formation parrainés par l'Église, mais rattachés au Complexe Militaire PanOcéanien, forment les croyants à devenir des Coadjuteurs, contribuant au plan de Dieu en tant que soldats du Christ. Ils deviennent alors porteurs de la Croix, symbole des fidèles, qu'ils hissent comme une torche, balise d'espoir pour tous ceux qui ont besoin de leur protection. Il n'y aura pas de danger ou de menace que les Croisés ne puissent affronter, parce que leur engagement envers la PanOcéanie et l'Église naît de la conviction la plus forte et la plus ferme qui puisse exister : la certitude que ce qu'ils font est juste et nécessaire, parce qu'ils réalisent le plan de Dieu, un plan qui ne peut être ni retardé ni entravé, alors malheur à ceux qui s'y opposent !



## CHEVALIER COMMANDEUR DES ORDRES MILITAIRES



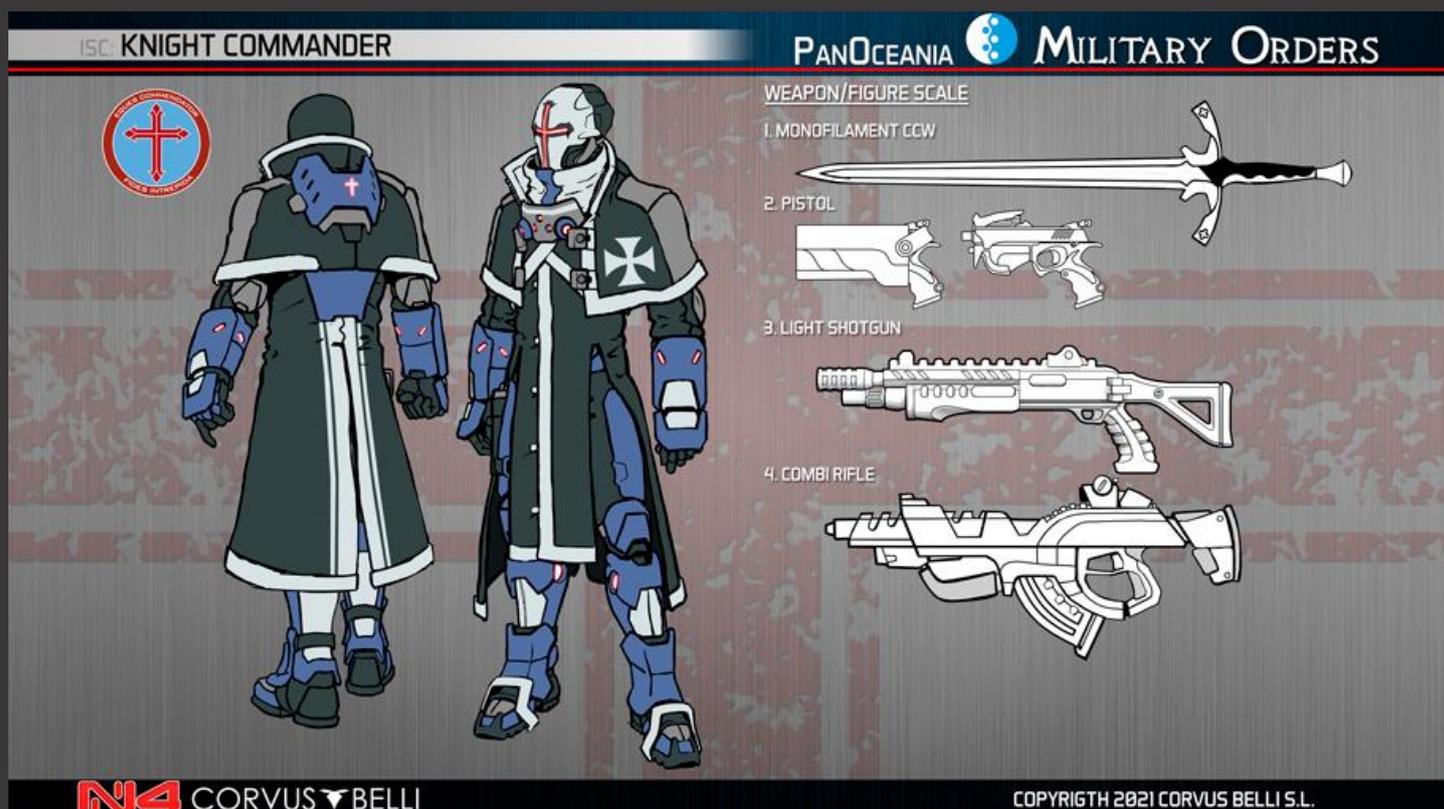
De Belén Moreno



Ce n'est pas pour rien que la devise des chevaliers commandeurs des Ordres militaires est Fides Intrepida ("foi intrépide"), et ce pour une raison impérieuse et sans équivoque : ce sont tous des hommes et des femmes qui ont prouvé leur foi et qui mettent leur vie en jeu pour diriger leurs troupes, toujours à l'avant-garde de la bataille. Le nom de Chevalier Commandeur ("Knight Commander") désigne un officier de haut rang de tout Ordre Militaire qui commande ses troupes sur le champ de bataille. Vous ne verrez jamais un chevalier commandeur donner des ordres depuis le confort de son quartier général ou derrière les écrans de son bureau une fois que les combats ont commencé. Quelle que soit l'unité de l'Ordre dont ils sont issus, le foyer de ces courageux guerriers est la ligne de front, car en leur qualité de chefs et d'officiers, ils incarnent tous les meilleures valeurs du christianisme et savent que leur devoir de bons chrétiens est d'évangéliser par l'exemple. Un Chevalier Commandeur est un vrai guerrier qui ne demandera jamais à ses troupes de faire quelque chose qu'il ne ferait pas lui-même, et il trouve toujours des occasions de le prouver. Il n'y a pas de poste plus dangereux que celui-là à la tête d'une unité des Ordres Militaire. Le taux de pertes des Chevaliers Commandeurs au combat est l'un des plus élevés de tout le Complexe Militaire Panocéanien, une saignée à laquelle la Curie NéoVaticane a dû mettre fin sur demande directe de l'Hexahédre. Chaque fois que l'un d'entre eux tombait au combat, cela représentait une énorme perte d'expérience et de ressources qui nuisait

sérieusement à tous les Ordres Militaires, sans exception, depuis l'aggravation des combats sur Paradiso. Cependant, comme il n'était ni faisable ni souhaitable de changer les idiosyncrasies de ces officiers, la Curie a exigé des Chapitres Généraux de tous les Ordres que les Chevaliers Commandeurs soient mieux équipés afin d'augmenter leur capacité de survie au combat.

Ainsi, on leur a fourni des équipements holographique-mimétique et de protection des communications, afin de confondre l'ennemi et de faire en sorte qu'ils ne soient plus des cibles évidentes pour les snipers ennemis. Si, dans un premier temps, les Grands Maîtres et autres dirigeants des Ordres militaires ont eu peur que ces officiers refusent de telles prescriptions, ils se sont vite rendu compte que leurs inquiétudes n'étaient pas fondées et que leur confiance dans la vertu de ces hommes et de ces femmes était insuffisante, puisque tous avaient fait vœu d'obéissance, un vœu que leur honneur chrétien rendait inébranlable. Pour chaque Chevalier Commandeur, cet équipement représente une nouvelle occasion de rester fidèle à sa devise, une fidélité qu'il pratique à la lettre, pour les deux mots qui composent cette devise. D'une part, leur foi inébranlable en Dieu les guide dans leurs combats d'une manière toujours juste, car elle est l'expression de la volonté divine dont ils sont les exécuteurs. D'autre part, elle renforce leur intrépidité, car ils disposent désormais d'un outil qui leur permet de prendre encore plus de risques qu'auparavant. Il est important de rappeler que le titre de Chevalier Commandeur dérive du mot "commander", et c'est ce que font ces officiers, mais toujours à l'avant-garde et en regardant le danger droit dans les yeux, comme le veut leur tradition et l'histoire des grandes victoires des Ordres militaires.



## L'ORDRE SACRÉ DU SAINT SÉPULCRE



De Belén Moreno

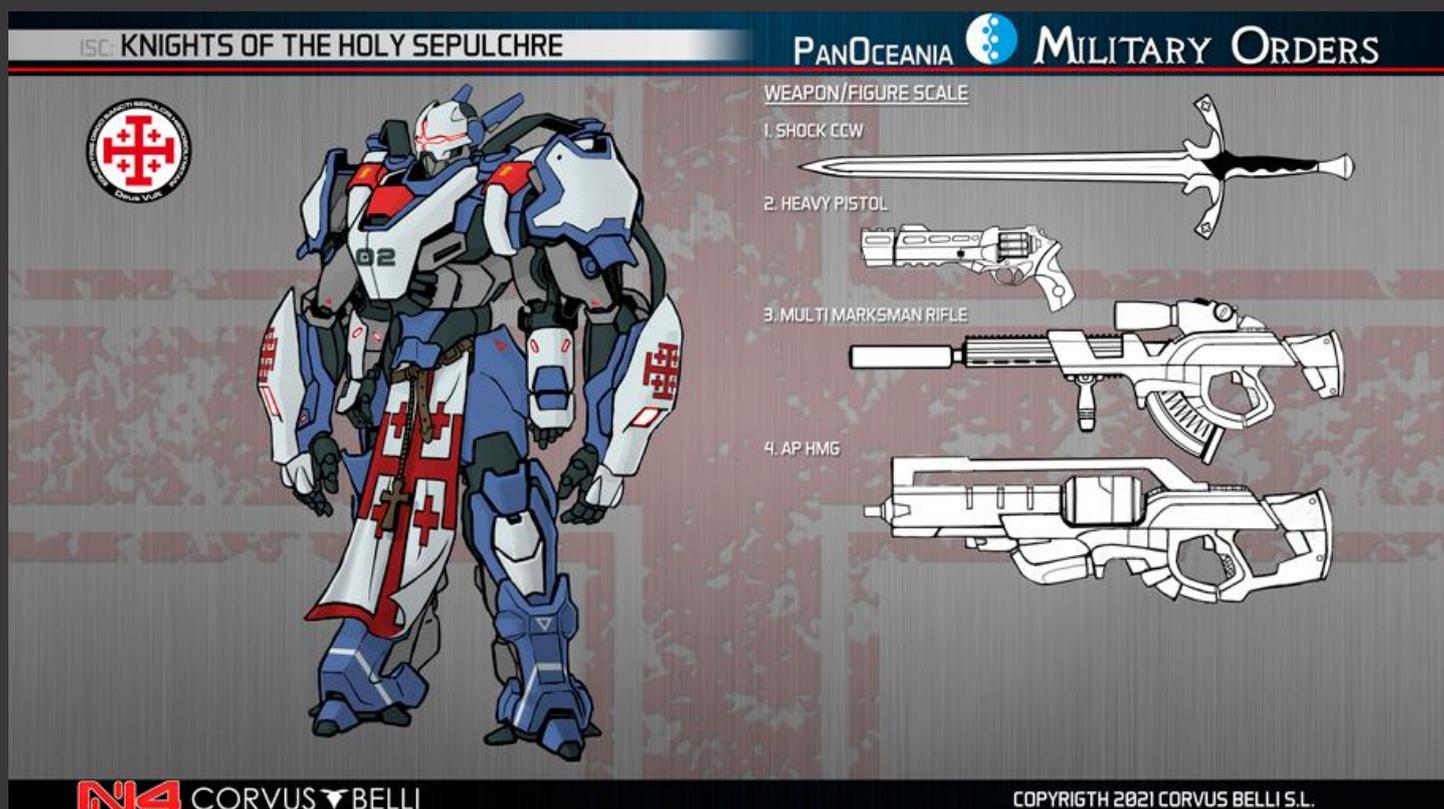
« *Deus vult* " (Dieu le veut). Devise de l'Ordre du Saint-Sépulcre. »



L'Ordre des Chevaliers du Saint-Sépulcre est stationné sur Terre avec pour mission d'être la dernière ligne de défense des territoires PanOcéaniques et des sites sacrés de l'Église. Ses membres sont choisis parmi les troupes d'élite des autres Ordres, de sorte qu'ils possèdent tous le statut de Pères-Officiers vétérans et aguerris au combat. Les Chevaliers du Saint-Sépulcre, qui sont tous des experts du combat rapproché, constituent des unités spéciales de sûreté et d'assaut lourd, servant d'exemple à tous les autres officiers PanOcéaniques. Les chevaliers du Saint-Sépulcre gardent le berceau de l'humanité et les sites sacrés car ils sont considérés comme les meilleurs parmi les meilleurs, et leur histoire le confirme. Lors de l'offensive manquée des Nénuphars à Hong Kong pendant les guerres Néo-Coloniales, le bataillon des Chevaliers du Saint-Sépulcre tint bon jusqu'à la fin, commandé par l'Abbé-Colonel Acuña. Ses hommes se sont battus comme des lions et n'ont pas bougé de leur position jusqu'à l'évacuation du dernier homme de la force de combat PanOcéanique décimée. Ils se sont ensuite retirés du champ de bataille en parfaite formation de combat. Aucun officier de l'armée victorieuse de Yu Jing n'osa les charger dans leur retraite. Les Chevaliers du Sépulcre quittèrent le champ de bataille comme s'ils venaient de quitter une parade militaire. Fiers de leur armure bleue de

la tête aux pieds et de leurs robes sombres flottant au vent, ils embarquèrent dans un aérotransport tandis que l'armée Yu Jing les regardait partir avec un mélange d'admiration, de respect et de soulagement.

Mais ce ne fut pas la dernière fois que les chevaliers du Saint-Sépulcre durent être déployés pour sauver la situation. Le front de Paradiso est devenu un véritable creuset pour la réputation de guerriers solitaires et imbattables de ces véritables soldats du Christ. Quand la bataille est la plus intense, c'est là qu'on a le plus besoin d'eux, et ils n'ont jamais manqué de répondre à l'appel du devoir et de sacrifier chaque goutte de leur sang si nécessaire. Chaque fois qu'il était impératif de tenir une position ou de contenir l'avancée de l'ennemi mais que les ressources de déploiement et le temps étaient rares, un petit détachement du Sépulcre était mobilisé. Et parfois, il ne s'agissait que d'un seul guerrier, en particulier lorsque le conflit s'éternisait, que les pertes augmentaient et que les renforts du quartier général tardaient à arriver. Cependant, cela n'a pas entamé le courage et la détermination de ces braves hommes et femmes ; au contraire, cela n'a fait que renforcer leur détermination et leur permettre de s'adapter au combat en solitaire. Par conséquent, l'Ordre a demandé à la Curie la permission de lancer un programme de mise à niveau technologique avec le principal fournisseur d'armures servo-propulsées du complexe militaire PanOcéanien, Omnia Corp. Le résultat de ce programme a été la création de l'armure Saulos MkII, une pièce d'équipement colossale dotée d'une capacité de réplication holographique qui a été déployée avec succès au début des étapes intermédiaires de la troisième offensive de Paradiso. Les Chevaliers du Saint-Sépulcre ont eu l'occasion de participer à la deuxième vague d'évacuation du Runenberg, lors d'une réédition de l'opération Nénuphar, en tenant bon pour permettre aux navettes de décoller avec les civils et les blessés. Comme la fois précédente, la première chose qu'ils ont faite, à la vue de l'ennemi et au risque de se faire tirer dessus par des snipers cachés, a été de dégainer leurs épées, de baisser la garde croisée et de tracer une ligne dans le sol, une frontière que leurs adversaires ne pourraient franchir qu'après l'avoir arrosée du sang des Chevaliers du Saint-Sépulcre.



## JEANNE D'ARC : UNE FIGURINE ICONIQUE



De Belén Moreno

S'il est une figurine d'Infinity qui a conquis le cœur de tous les fans d'Infinity, c'est bien **Jeanne d'Arc**. Cette figurine iconique est dans notre wargame préféré depuis octobre 2006, où elle est sortie avec un prix de vente conseillé de 7 euros et sa référence était 61. Les premières années d'Infinity.





*Première "Jeanne d'Arc". (octobre 2006).*

À l'époque, Infinity avait besoin d'un personnage féminin charismatique pour élargir les possibilités de jeu. C'est pourquoi les concepteurs et créateurs du jeu de figurines, Carlos Torres et Gutier Lusquiños, réfléchirent à l'inclusion de ce personnage historique. Jeanne d'Arc incarne des valeurs parfaites, et elle s'inscrit également idéalement dans le contexte des Ordres Militaires nouvellement créés à ce moment-là. Elle n'était pas seulement une icône de la liberté - la devise de la PanOcéanie - mais aussi une chef militaire et une grande stratège. Elle a également été canonisée par l'Église catholique et a inspiré tous les mouvements pour le droit de vote des femmes du début du XXe siècle. Elle représente le portrait type d'une femme forte qui se bat sans relâche pour ses idéaux. Il ne faisait aucun doute que ce choix était absolument parfait.



*Deuxième "Jeanne d'Arc" (mai 2009).*

L'arrivée de Jeanne d'Arc a aussi permis d'élargir la liste des Re créations (personnages historiques recréés par ALEPH) dans le jeu. Sous les auspices de la PanOcéanie, le projet "Pucelle d'Orléans" avait pour but de créer un chef militaire capable d'inspirer des troupes modernes dans le pire des combats. Ils avaient besoin d'une personne au charisme extrême, capable de renverser le cours du combat par son courage, son zèle et son ardeur. Les analystes de la PanOcéanie conclurent que les troupes d'origine chrétienne étaient susceptibles de répondre favorablement à une telle figure. La Re création de la Pucelle fut dotée de capacités tactiques bien supérieures à l'originale, et fut soumise à un entraînement militaro-religieux approfondi inspiré des méthodes des Ordres Militaires PanOcéaniens.



*Troisième Jeanne d'Arc (exclusivité du livre de peinture d'Angel Giraldez). (janvier 2015).*

Jeanne d'Arc est une chef naturellement offensive, qui mène toujours ses troupes au front. Malgré sa volonté de fer au début de l'action, elle est également consciente qu'un bon leader doit savoir s'adapter à l'environnement opérationnel : ce n'est pas la même chose de mener un assaut naval que de mener une attaque dans les jungles de Paradiso.



Quatrième "Jeanne d'Arc ( Fusil MULTI)". (novembre 2017).

Pour cette raison, Jeanne utilise également une armure légère qui sacrifie la protection pour une plus grande liberté de mouvement. Équipée de cette armure légère, la Jeanne d'Arc représente le choix parfait pour le Dispositif Militaire PanOcéanien pour mener des attaques en vue de harceler une force supérieure. Dans ce type d'opérations, la vitesse est la clé pour atteindre la cible le plus rapidement possible, infliger le maximum de dégâts et battre en retraite avant que l'ennemi ne puisse orchestrer une réponse organisée. Avec son armure de mobilité, la belle et redoutable Jeanne est parfaitement capable de déchaîner l'enfer sur ses adversaires et se retirer, devenant ainsi un messenger de la colère divine.



Cinquième "Jeanne d'Arc 2.0 (Armure de mobilité) (SPITFIRE)". (septembre 2018)

Sous son commandement, les soldats combattent jusqu'à leur dernier souffle, avec une férocité, un courage et une force inégalés sur n'importe quel champ de bataille. Sa présence dans un combat est considérée comme un signe sans équivoque de victoire imminente. Jeanne a été décrite comme touchée par la main de Dieu : ses yeux sont des braises brûlantes et sa voix est un ouragan. Elle incarne le concept même d'une aura de charisme et de puissance. En tant que mère-guerrière de tous les soldats PanOcéaniens, elle est admirée par toutes les femmes et aimée par tous les hommes.

12 ans de sculptures et de figurines de Jeanne d'Arc, dont le spectaculaire buste de Jeanne d'Arc, sorti l'année dernière chez Luxumbra, font d'elle l'un des personnages les plus emblématiques de tout l'univers Infinity.



Jeanne", de Luxumbra. (2017) \_

Vous avez envie d'avoir d'autres versions de Jeanne ?



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



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

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





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

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



SUBMACHINE GUN, GRENADES

DART, OPTIMATE HUNTRESS

ARMY: ALEPH

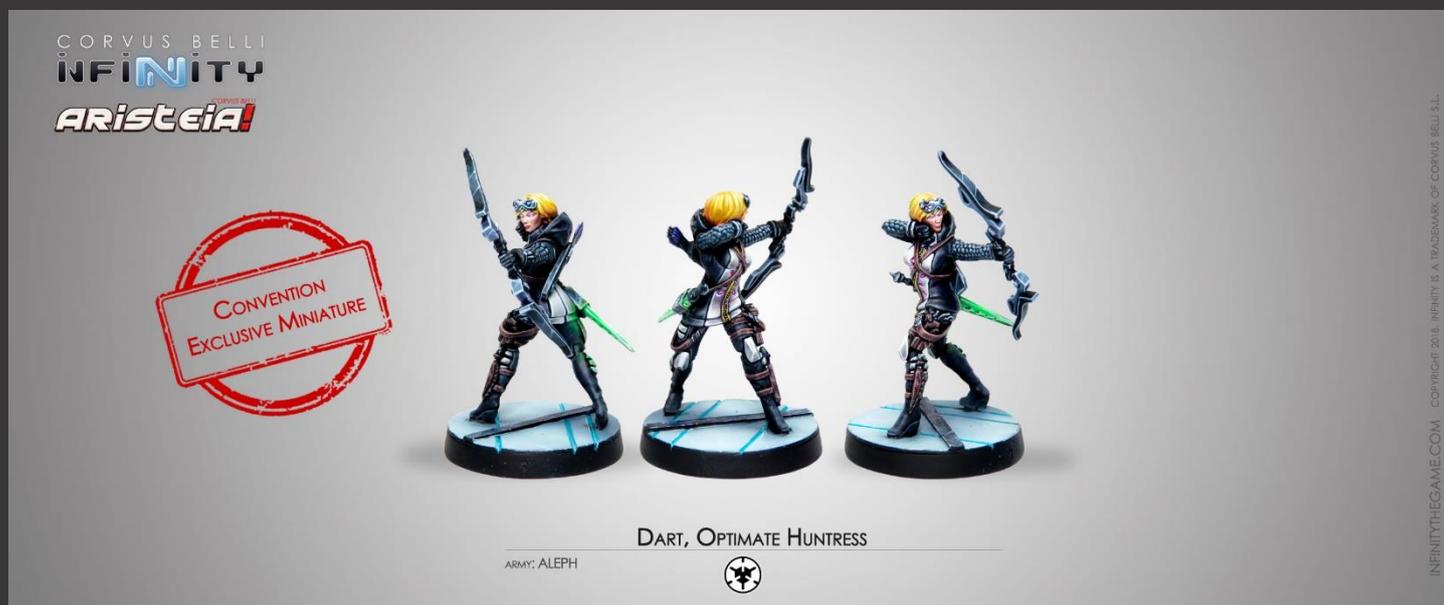


REF: 280863-0756

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



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



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

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

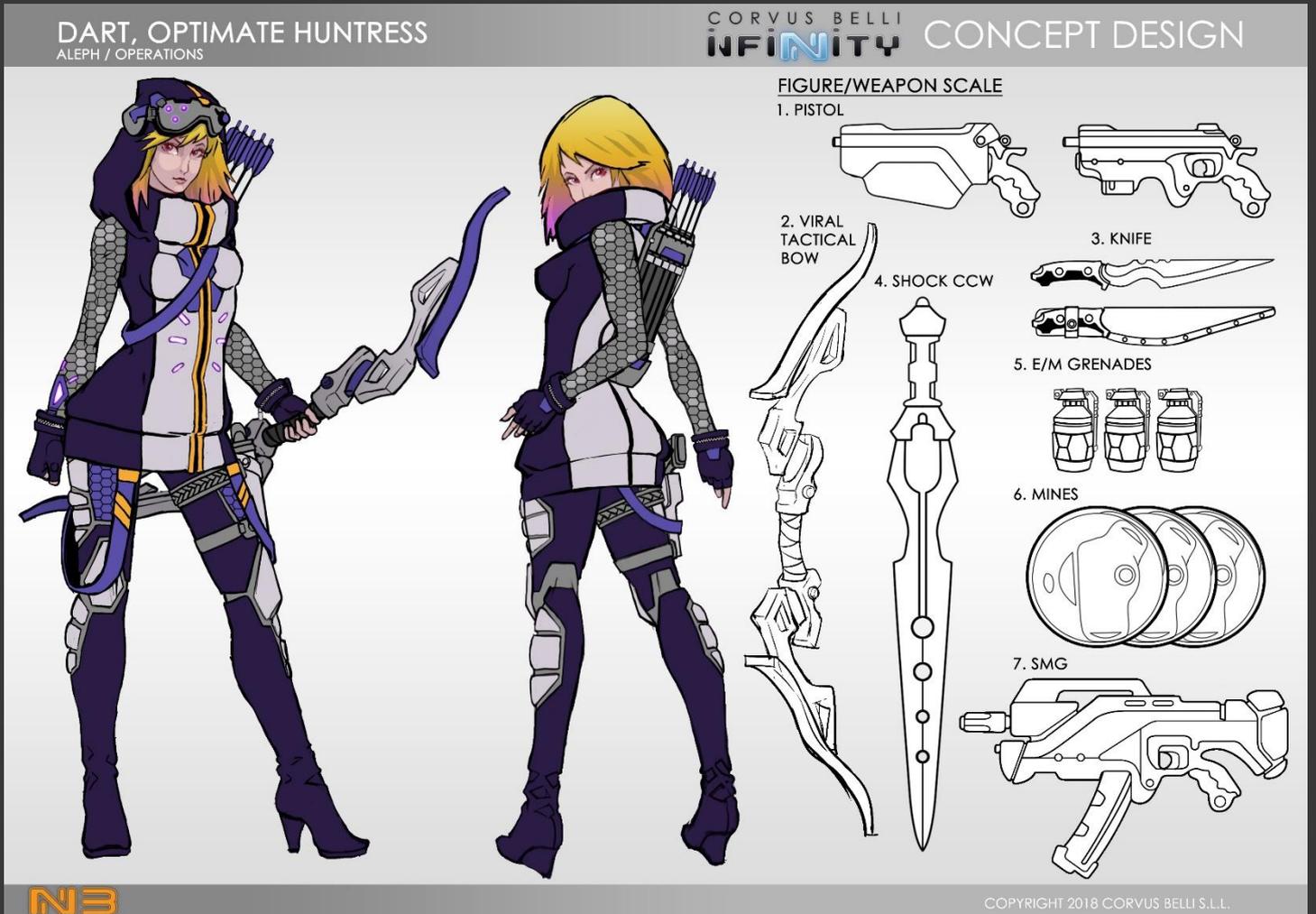


En tant que profil de jeu de Aristeia!, Je ne disposais que de la contrainte qu'elle utilisait un arc avec des flèches empoisonnées, donc j'avais beaucoup de liberté. Même si elle était une Posthumaine, nous ne la voyions pas pour autant adapter les changements corporels des Posthumains conçus comme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

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



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



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

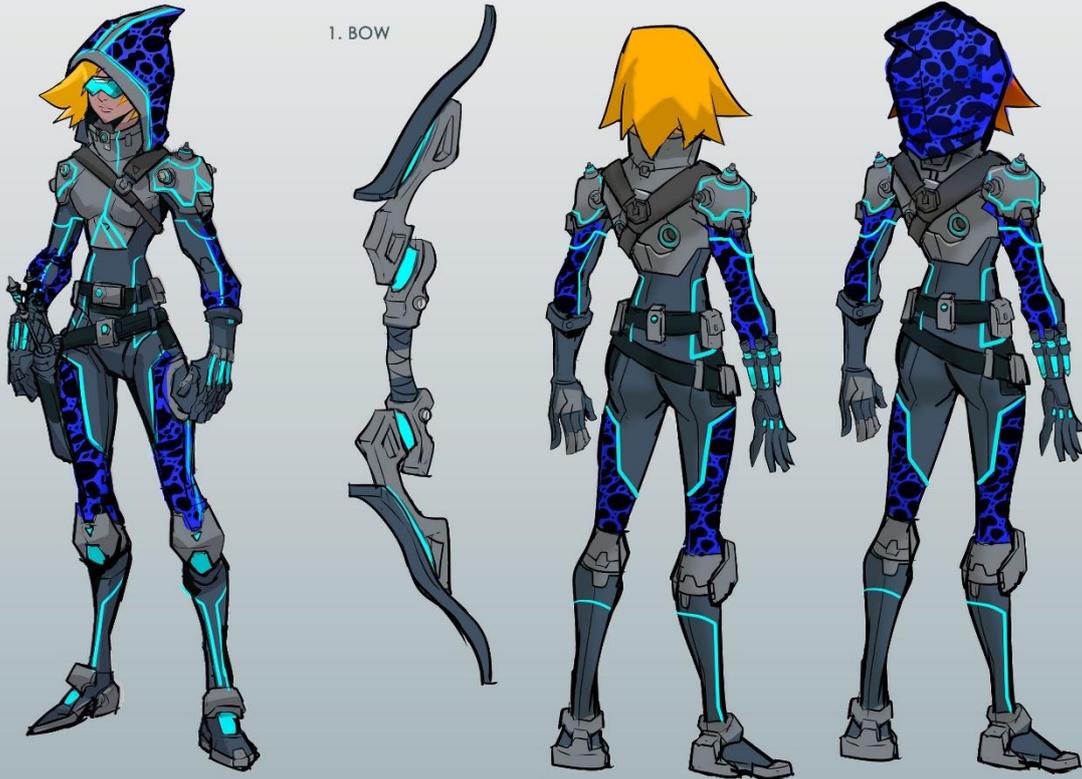
Donc, si vous voulez voir comment Dart chasse sa proie, utilisez le Déploiement avancé et son Camouflage pour obtenir ce tir surprise mortel avec son Arc Tactique Viral. Retournez au camouflage si vous en êtes capable et si vous ne pouvez pas, ne vous inquiétez pas, un Arc Tactique en ORA est une arme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



DART  
RANGED

FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOW



**ARISTEIA!** CONCEPT DESIGN

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



CORVUS BELLI  
**ARISTEIA!**

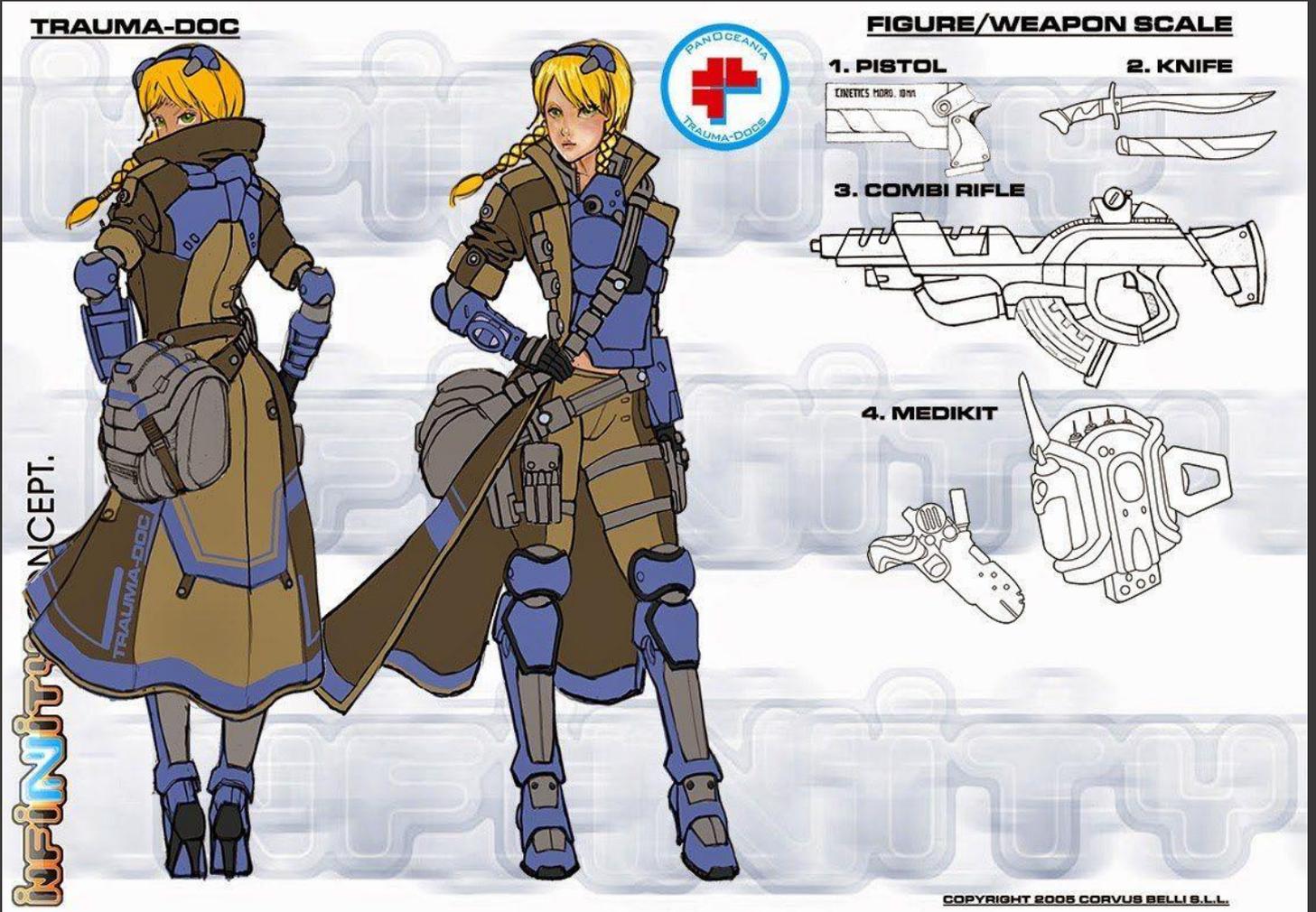
## PANOCEANIA SUPPORT PACK



*Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños*

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

# TRAUMA-DOCS



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

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

## MACHINISTES



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

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

CONCEPT ART COULEURS DES PALBOTS :



## WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY



De Inma "Morgana" Lage



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

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

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

COPYRIGHT 2014. INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L.



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

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

Nous espérons que vous l'apprécierez !

CORVUS BELLI  
INFINITY



STUN PISTOL

WARCORS, WAR CORRESPONDENTS

ARMY: MERCENARIES |



REF: 2280728-0690

## 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



INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

WARCORS, WAR CORRESPONDENTS  
MERCENARIES

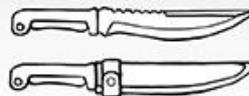
CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

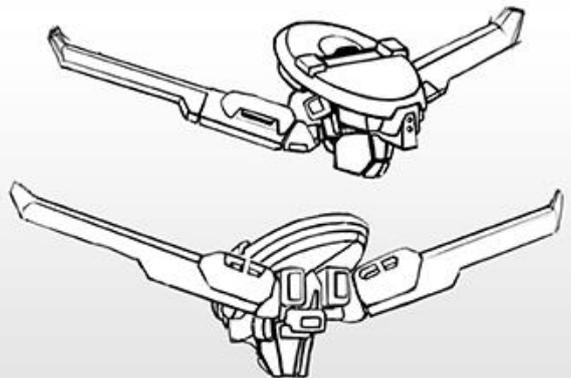
1. STUN PISTOL



2. KNIFE



3. AEROCAM



## DRONBOTS



Un article de



Dronbot est l'acronyme de Drone Robot. Ces unités robotiques auxiliaires semi-autonomes peuvent être hautement optimisées pour une variété de tâches.

Le **Dronbot Pathfinder** est la manifestation ultime de la sensibilité électronique, une plate-forme mobile pour un ensemble sophistiqué de récepteurs, de capteurs à courte et moyenne portée, d'antennes, de récepteurs radio, de connexions réseau et autres, tous destinés à donner à l'armée toutes les informations possibles sur le champ de bataille, et à détecter et éliminer les ennemis cachés dans le même temps.

Une alternative moins subtile est le **Sierra Dronbot**, un robot artilleur qui possède des servomoteurs à réaction améliorée, une mitrailleuse lourde et un système de réaction automatisé. Les Sierras sont généralement chargées de la défense de périmètre, répondant avec une puissance de feu dévastatrice à toute avance ennemie à proximité.

L'armée PanOcéanienne a également équipé les Dronbots de modules de missiles guidés, dont la portée permet un lancement très efficace vers la zone arrière ennemie. Ils ont reçu le nom de code

**Clippers**, et avec l'aide d'un observateur avancé assisté par satellite, ils peuvent déverser une cascade de destruction sur n'importe quel ennemi, localisant leurs cibles avec une précision parfaite et les détruisant depuis une position bien gardée.

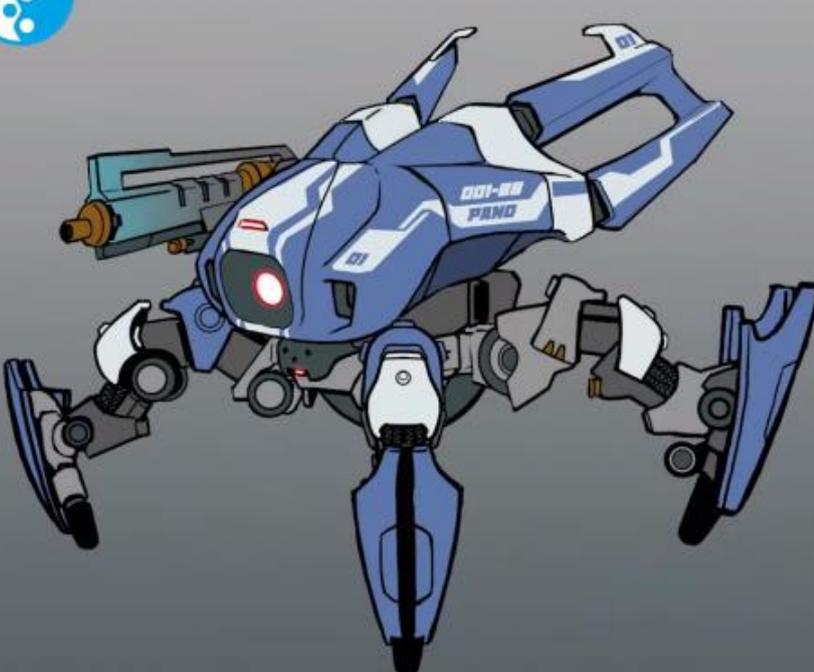
Le modèle Dronbot conçu pour la vitesse est la série **Fugazi**, une plate-forme à haute mobilité pour la mise en place d'un dispositif répéteur, afin d'élargir la zone d'influence des hackers PanOcéaniens, rapidement et à peu de frais.

Home

DRONBOT REMOTES

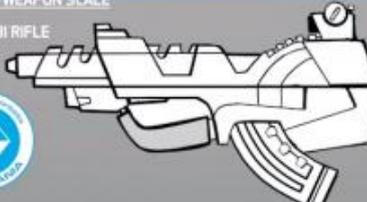
INFINITY  
**CODE ONE**

PANOCEANIA



FIGURE/WEAPON SCALE

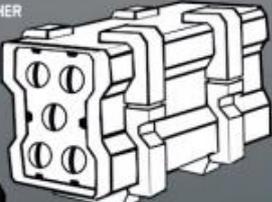
1. COMBI RIFLE



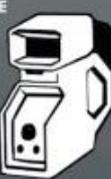
2. HMG



3. MISSILE LAUNCHER



4. FLASH PULSE



COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.

## CHEVALIERS TEUTONIQUES



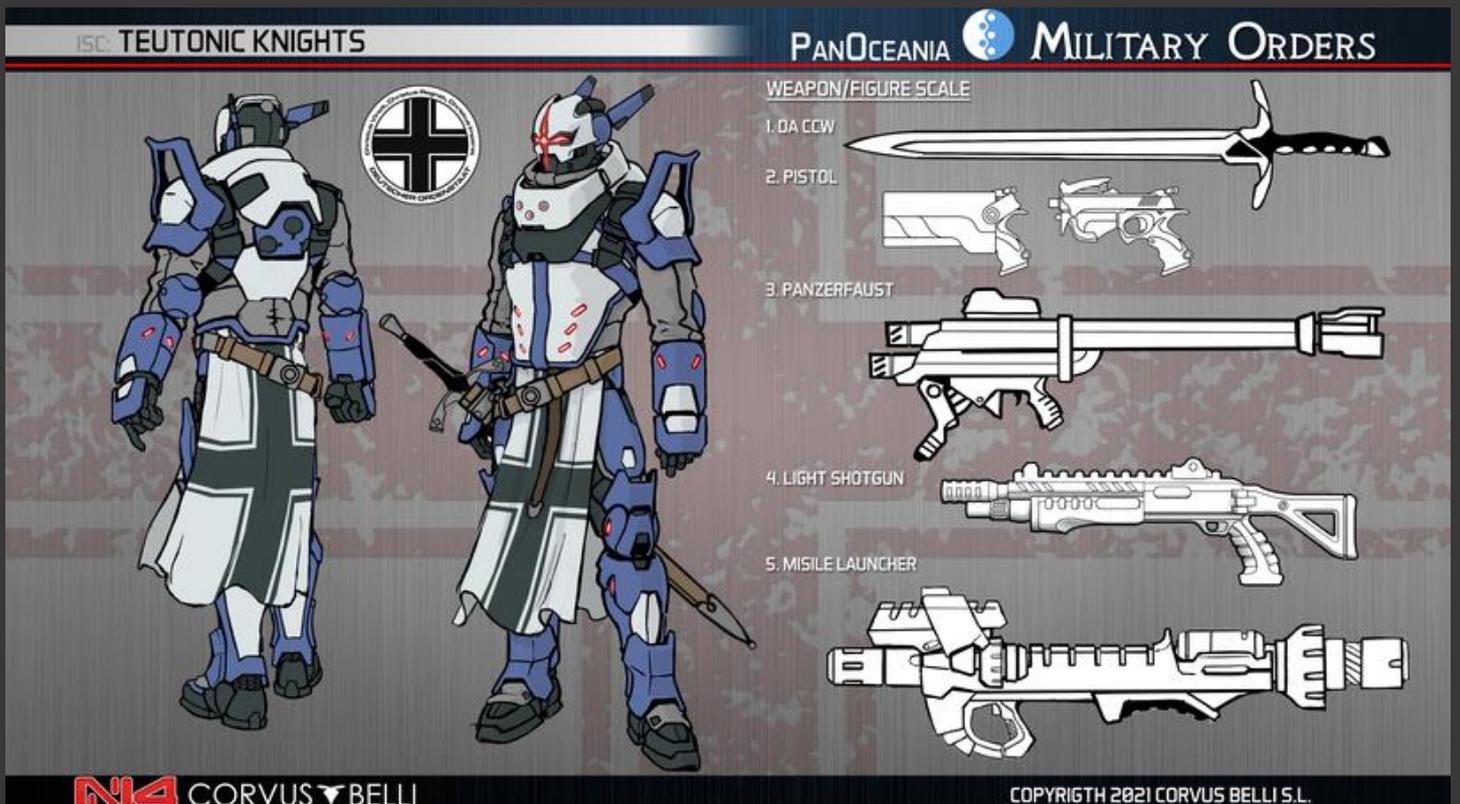
Un article de



L'Ordre des Chevaliers Teutoniques de Sainte Marie de Jérusalem a été créé par une bulle papale à la veille des Guerres NéoColoniales. Leur mission était de devenir le fer de lance de la Sainte Mère l'Église dans les zones de guerre et les territoires frontaliers, pour défendre les droits sacrés de l'Église NéoVaticane par la force des armes. Les Chevaliers Teutoniques avaient leur quartier général sur Paradiso, où ils ont pris part aux Guerres NéoColoniales, et se sont ensuite distingués par leur bravoure dans la lutte contre l'Armée Combinée alien. Il est rare de voir des Chevaliers Teutoniques en dehors de Paradiso, bien qu'il y ait de nombreuses rumeurs à leur sujet tout autour de la Sphère. On dit d'eux qu'ils sont sinistres et quelque peu brutaux, que leur base d'opérations est loin du centre de commandement, loin sur le front nord, et qu'ils gardent seuls la frontière. On dit aussi que les chevaliers teutoniques se caractérisent par leur foi inébranlable et leur ferveur guerrière frénétique et qu'ils sont les plus fanatiques au combat. Afin de préserver une si haute réputation, la discipline de l'Ordre est marquée par sa dureté. Ses membres bénéficient du meilleur entraînement physique, valorisant le combat au corps à corps par-dessus tout, car le but ultime de chaque membre de l'Ordre est d'obtenir la gloire au combat.



Après la chute de la forteresse-monastère de Strelsau, alors que l'Ordre Teutonique affaibli avait besoin de renforcer ses rangs, seuls les chevaliers magistraux furent capables de se montrer à la hauteur des normes élevées de l'Ordre Teutonique. Le conditionnement auquel ces guerriers sont soumis n'est pas seulement physique mais aussi mental. Il exige un type de force et de détermination que beaucoup considéreraient comme suicidaire, mais qui est en fait le résultat d'une notion extrême de la bravoure que l'on ne trouve que dans les poèmes épiques médiévaux. Les chevaliers teutoniques se battent comme des hommes désespérés qui ne connaissent pas le danger. Ils accueillent généralement leurs ennemis par une volée à courte distance, puis, sans perdre un instant, ils foncent au corps à corps, attaquant avec leurs épées et fouettant l'ennemi au pistolet, faisant preuve d'une telle rage et d'une telle frénésie qu'on pourrait penser qu'il s'agit d'une légion de fous furieux incapables de s'arrêter avant d'avoir jonché tout le champ de bataille des cadavres de leurs adversaires.



## ARMBOT



*Un article de*



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

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

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

## CRUSADER BRETHREN



Un article de

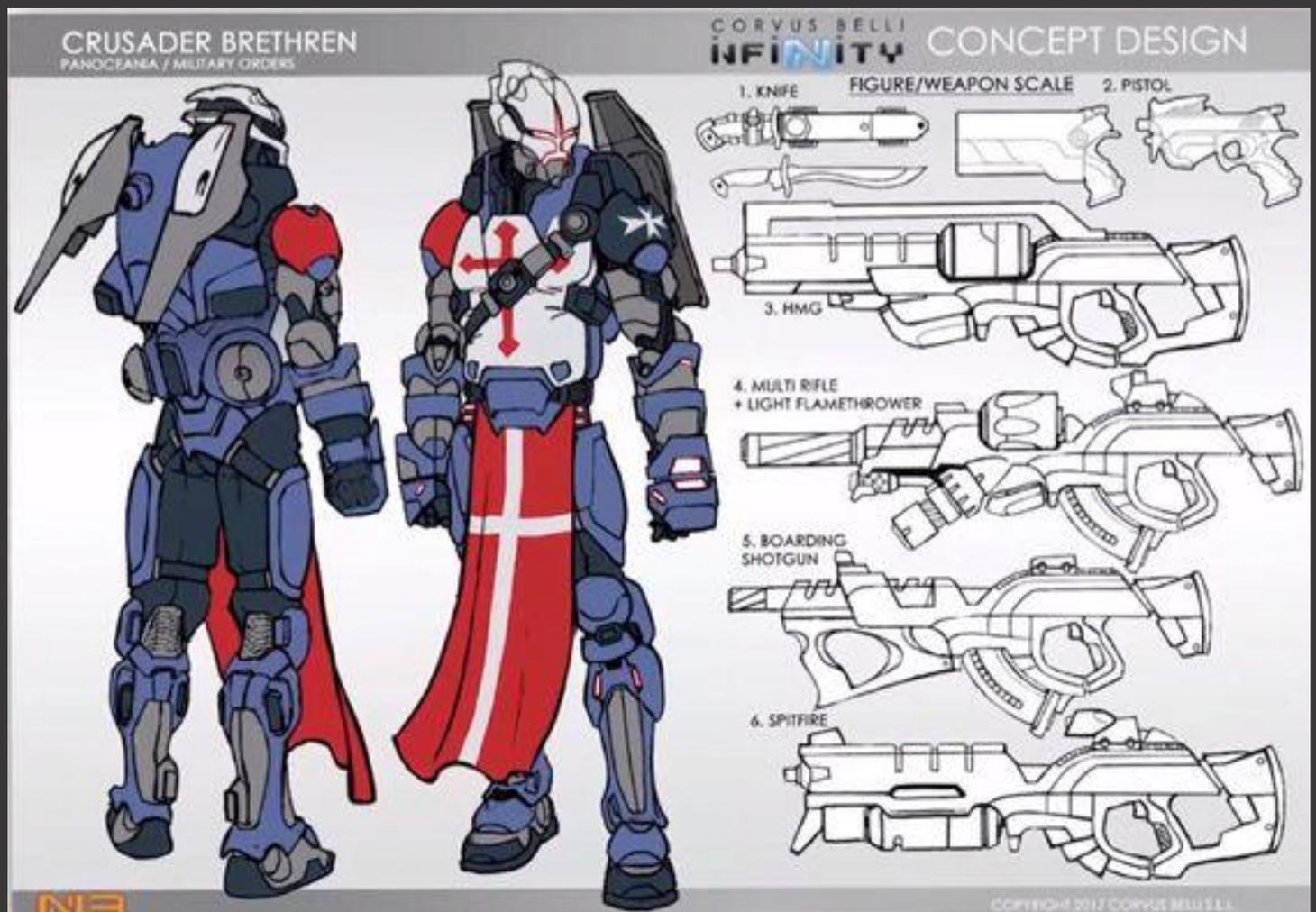
"*Vis Crucis. Dei Gratia*" (La puissance de la croix. Par la grâce de Dieu). Devise présente sur l'insigne des Crusader Brethren.



Les Frères Croisés (Crusader Brethren), surnommés les "Porteurs de la Croix", sont une unité spéciale de déploiement immédiat au service des Ordres Militaires PanOcéaniens. Étant donné le niveau de danger des opérations qu'ils exécutent, la valeur de rédemption du service dans la Confrérie des Croisés, en ce qui concerne la bulle de Résurrection, est le double de celle d'un sergent d'armes régulier. Les membres de cette unité sont spécialisés dans les actions aéroportées, orbitales et spatiales, et ils sont sélectionnés parmi les sergents de l'ordre les plus dévoués et les plus capables. Leur mission : porter la Croix, symbole du Christ, et la planter dans le cœur de l'ennemi.

Les Frères Croisés portent des armures lourdes et des équipements de protection car ils savent qu'ils seront toujours déployés au milieu des combats les plus intenses. Chaque fois qu'une force des Ordres Militaires est arrêtée sur le champ de bataille à cause du feu ennemi, prise dans une situation où elle ne peut pas avancer et écraser l'ennemi, alors elle lance les Frères Croisés. Ils filent à travers le vide spatial ou à quelques kilomètres d'atmosphère pour retomber comme des météorites sur leurs objectifs. Ce qu'ils font pour gagner lorsqu'ils engagent le combat avec l'ennemi reste entre eux et Dieu

lui-même, mais si vous posez la question, vous découvrirez que la notion de planter la croix dans le cœur de l'ennemi est une description absolument littérale.



## GABRIELE DE FERSEN



Un article de

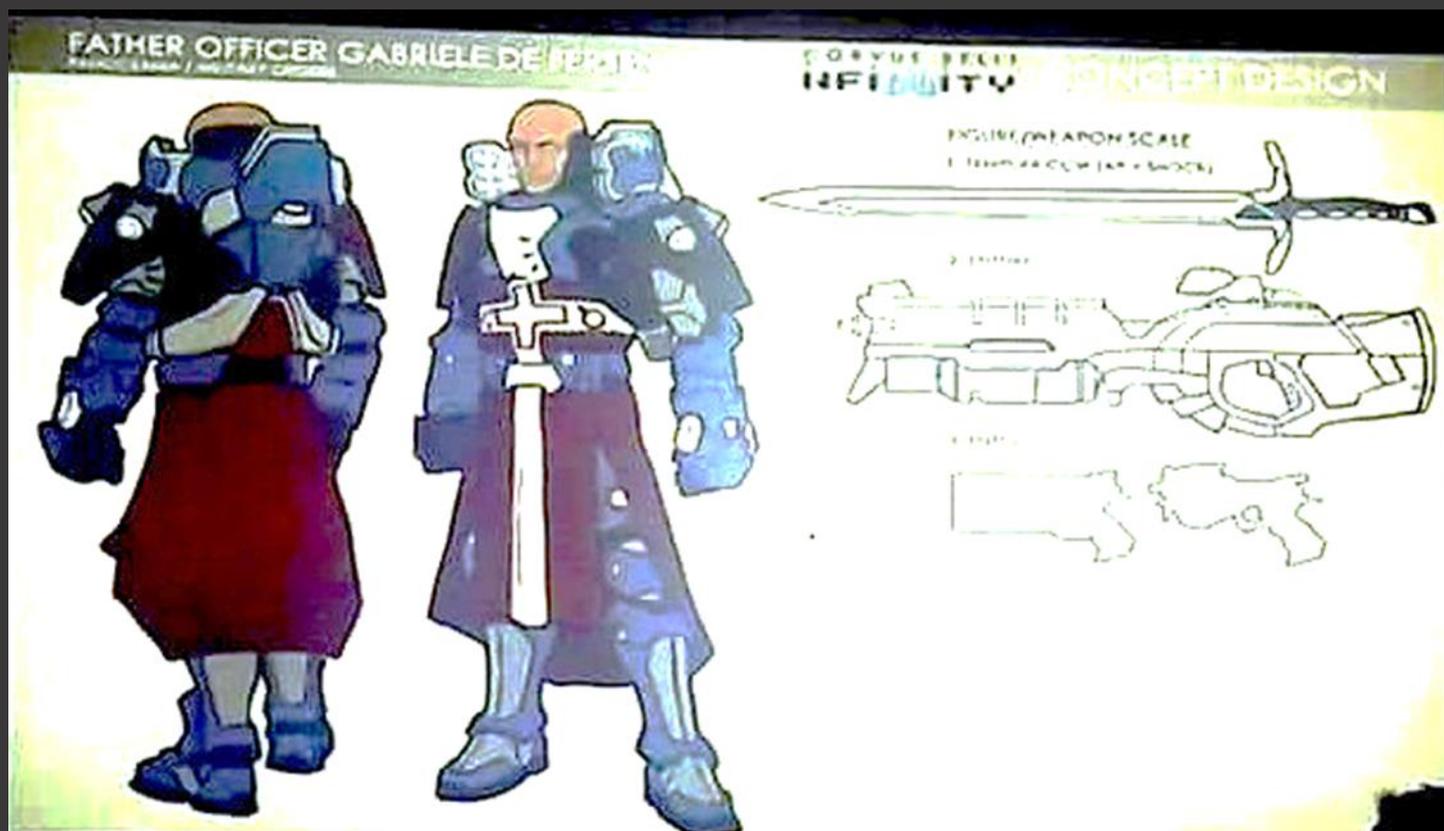
*"Nous ne donnons ni ne demandons de quartier ! Tuez-les tous, Dieu reconnaîtra les siens !"*  
 Attribué au Père-Officier De Fersen, Action aux Cornes de Hesse, Paradiso.



Gabriele de Fersen était un jeune programmeur à succès qui menait une vie pleine de dépravation et d'excès. Cependant, après avoir subi un dramatique accident naval dans lequel il a failli mourir, il a reconsidéré sa manière de vivre. De Fersen trouva Dieu et décida de demander son admission dans le Saint Ordre du Temple. L'Ordre lui offrit un moyen de sanctifier sa soif de sensations fortes, en consacrant ses efforts aux œuvres de Dieu et en lui permettant de servir par ses connaissances techniques. De Fersen se dévoua corps et âme à la préparation de la guerre sainte dans le monastère d'instruction sévère de Santiago de Néoterra, à l'Aquila. Avec ses dernières économies, il se paya un implant de combat, de fabrication templière, qui lui permit d'activer des routines de combat accélérées. De Fersen devient un chevalier templier discipliné qui reçut son baptême du feu lors des dernières rixes mortelles des guerres Néo-coloniales. Sur le champ de bataille, il prouva qu'il avait une foi et une confiance à toute épreuve, ainsi qu'une touche d'agressivité indomptable. À la fin du conflit, il retourna à Néoterra où il continua à peaufiner ses capacités militaires et de programmation de combat. À cette époque, il s'était déjà forgé une redoutable réputation de guerrier aussi intelligent que féroce.

Après l'ordre de dissolution du Temple et l'enquête sur son hérésie par la Sainte Inquisition, De Fersen fut soumis à un interrogatoire et un examen approfondi pour savoir s'il était impliqué dans le complot blasphématoire. Il dut faire face à une cour martiale et subit volontairement une épreuve, un procès de Dieu, dont il sortit victorieux. Une fois déclaré innocent des accusations d'apostasie et de programmation d'intelligence artificielle, il fut autorisé à passer dans l'Ordre de l'Hôpital. Néanmoins, son ancien lien avec le Temple est considéré comme une faute et une tache sur son esprit et son dossier, ce qui signifie qu'il ne sera jamais promu au sein de son nouvel Ordre au-delà de son rang actuel.

Pendant les Conflits Commerciaux d'Ariadna, De Fersen fut affecté aux Unités de la Miséricorde, celles chargées de récupérer les blessés sur le front et de secourir les prisonniers. Les missions entreprises par les Hospitaliers de la Miséricorde sont extrêmement risquées et exigent une précision maximale. De Fersen se révéla suffisamment compétent pour prendre le commandement tactique de ces unités, gérant jusqu'au moindre détail la préparation et l'exécution des missions. Le nom de De Fersen entra dans les annales de l'Ordre lors des Cornes de Hesse, sur Paradiso, où il tendit une embuscade et détruisit une colonne de renfort de l'Armée Combinée de l'IE. Le temps gagné par la petite unité de la Miséricorde de De Fersen permit aux troupes PanOcéaniques de détruire l'arrière-garde de la force principale Morat, sauvant ainsi de nombreux prisonniers et capturant d'importantes informations techniques et stratégiques.



## CHEVALIERS DE SANTIAGO

CORVUS BELLI  
INFINITY



Un article de

« Rejeter un défi au combat ne conviendrait pas à un fils de l'apôtre Santiago. ». Réponse de l'Abbé-Commodore Ulloa à l'Amirauté de Yu Jing lors de la bataille navale de Trojan Point T1 (Confins de l'Humanité, Guerres Néo-Coloniales) qui exigeait la reddition de ses forces.



Les routes commerciales empruntées par les Circulaires sont également utilisées par de nombreux citoyens PanOcéaniques lors de leurs pèlerinages vers les lieux saints de la Terre et de Néoterra. L'Ordre de Santiago, à la demande de la PanOcéanie et de l'O-12, assume la tâche de fournir et de coordonner l'aide et la protection aux pèlerins et aux Circulaires qui parcourent les routes de pèlerinage, comme il le ferait dans les temps anciens. Les Chevaliers de Santiago font partie des

détachements de sécurité déployés sur les Circulaires par la Starmada, la division Navale du Bureau Aegis de l'O-12, servant d'attachés militaires sous commandement international. Au sein du complexe militaire panocéanien, les chevaliers de Santiago détiennent des grades d'officiers de marine et sont généralement stationnés sur des navires d'avant-garde, à la fois dans l'armada panocéanienne et dans les vaisseaux spatiaux appartenant à l'Ordre lui-même.

Les chevaliers de Santiago font partie du corps des officiers de la marine PanOcéanienne et sont normalement affectés aux navires de première ligne. Les membres de l'Ordre sont parmi les mieux préparés et les plus spécialisés de la Sphère Humaine. Les objectifs opérationnels de leurs unités d'abordage sont d'assaillir et de sécuriser les vaisseaux hostiles et les installations, à la fois dans l'espace lointain et sur les orbites planétaires, tant dans l'espace profond qu'en orbite planétaire, ce qui signifie qu'ils sont toujours les premiers en ligne de mire. Les Chevaliers de Santiago doivent effectuer des insertion à grande vitesse pour percer les défenses ennemies en se verrouillant sur des vecteurs d'assaut qui tirent parti des plus brèves ouvertures dans les défenses d'un vaisseau ennemi. Ballottés dans les chambres d'accélération de leurs capsules d'abordage, ils doivent lutter contre la fatigue écrasante causée par des heures de manœuvres à grande vitesse, tout en évitant les tirs défensifs entrants.



Une fois que la coque du navire ennemi a été percée, ils doivent se battre de compartiment en compartiment, de casier en casier, jusqu'à ce que chaque section soit nettoyée et pour sécuriser chacune des sections du vaisseau. Bien qu'elle soit quasi-suicidaire, cette méthode est considérée comme la plus rapide et la plus efficace pour l'abordage naval et est privilégiée par l'Ordre.

Les chevaliers savent que leur patron, l'apôtre Jacques le Grand, favorise et récompense les entreprises les plus périlleuses, et ces actions dangereuses voient la foi accompagnée d'un courage indomptable



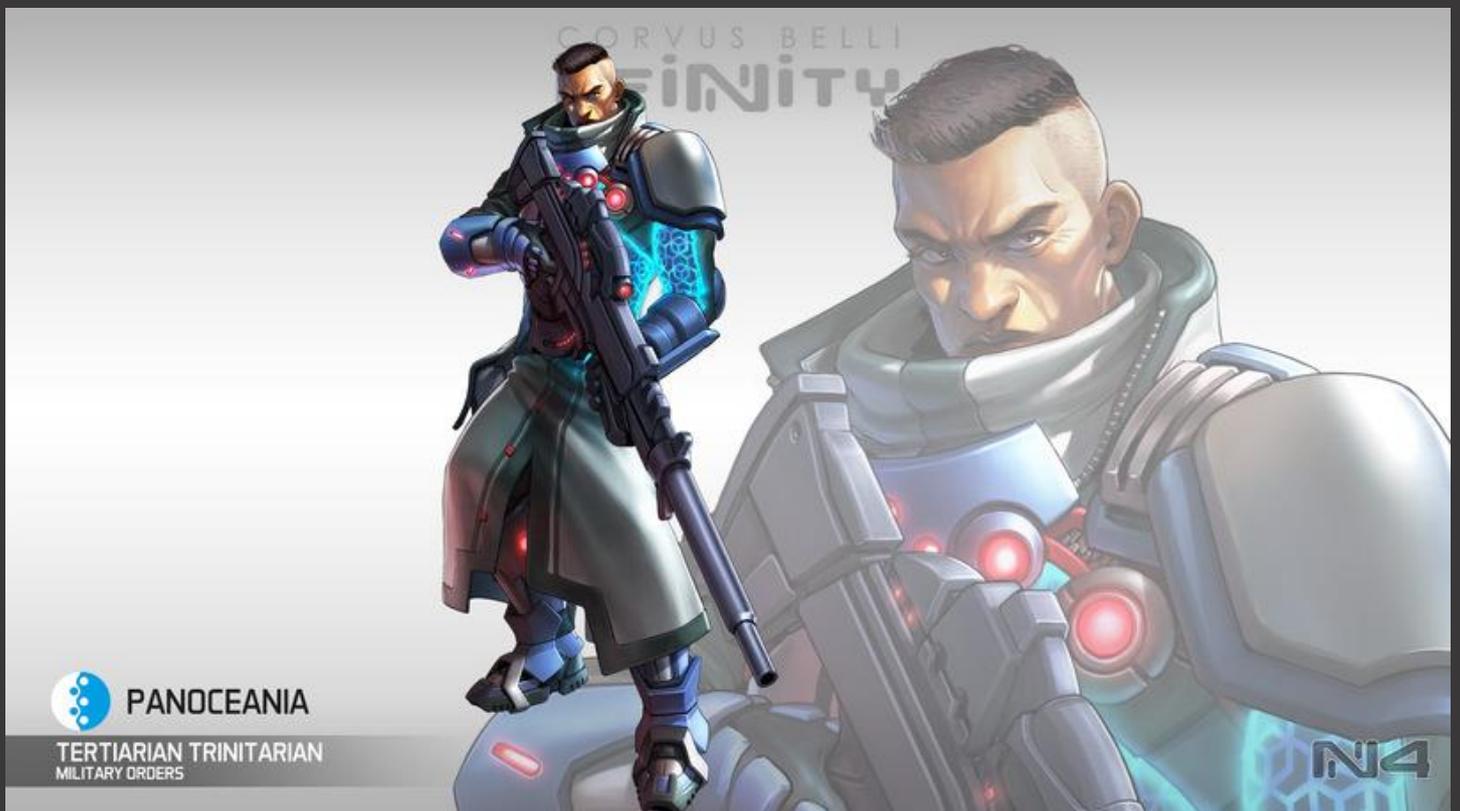
## TRINITARIAN TERTIARIES



*Un article de*



Les Trinitaires sont fascinés par les grands mystères, c'est pourquoi ils ont consacré leur vie à l'étude du mystère de la Sainte Trinité, le grand paradoxe de Dieu qui est un et trois en même temps, l'une des plus grandes énigmes de la religion chrétienne et un sujet de débat théologique à travers les siècles. Mais ni la Sphère Humaine ni l'Église ne vivent des temps qui permettent une vie simple et contemplative ; cette époque exige des hommes et des femmes engagés dans la réalisation du projet de Dieu. C'est pour cette raison que les Trinitaires ont pris leur sujet d'étude comme modèle de comportement à suivre : ils allaient aussi devenir trois choses totalement différentes en même temps : des savants et des sauveurs, mais en même temps des exécuteurs. Au lieu de se contenter d'approfondir les grandes questions théologiques, les Trinitaires s'occuperaient aussi des malheureux et des impuissants, et ils combattaient le mal et les ennemis de leur foi partout où ils les trouveraient. À cette fin, ils ont créé ce qu'on appelle la Troisième Règle, un groupe restreint non seulement versé dans l'étude théologique, comme les membres de la Première Règle, et avec une vocation pour la rédemption, comme les membres de la Deuxième Règle, mais avec la tâche supplémentaire d'affronter tous ceux qui entravent le travail de l'Église et le plan de Dieu.



Les membres de la Troisième Règle, appelés Tertiaires, sont formés aux techniques d'opérations spéciales, de raids et d'activités secrètes. Ils sont formés par des professionnels du Complexe Militaire PanOcéanien et des instructeurs de l'Hexaèdre. Beaucoup d'entre eux appartenaient aux rangs des Sergents de l'Ordre, des hommes et des femmes qui ont décidé de s'engager encore plus loin dans leur foi et leur devoir envers Dieu. Inspirés par les Unités de la Miséricorde de l'Ordre de l'Hôpital, et suivant les principes rédempteurs de l'Ordre Trinitaire, les Tertiaires privilégient les missions visant à libérer les captifs. Cependant, outre les prisonniers de guerre, les Trinitaires se préoccupent surtout des civils et des innocents qui sont emportés par la marée implacable et aveugle de chaque conflit.

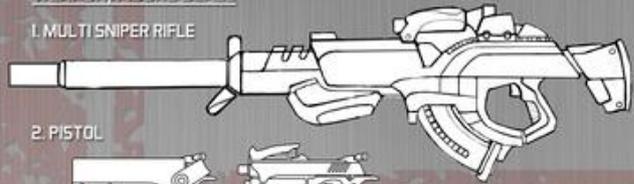
Les hospices et les refuges de charité où les Trinitaires effectuent leur travail de rédemption et de charité servent souvent de base d'opérations secrètes pour les Tertiaires, et dans chacune d'entre elles, au moins un membre de la Troisième Règle sert habituellement à la fois d'agent de sécurité et d'agent avancé pour les situations urgentes où leurs services sont requis. Ces savants mystérieux ont maîtrisé les techniques pour devenir invisibles, ce qui nécessite bien plus qu'une technologie avancée, grâce à l'entraînement hautement spécialisé qui est nécessaire pour leurs besoins opérationnels. Les Tertiaires sont généralement impliqués dans des opérations sensibles qui exigent la plus grande précision et efficacité, car la vie de personnalités de qualité dans des circonstances malheureuses est souvent en jeu. Pour un Tertiaire, il n'y a pas de marge d'erreur, car il s'agit toujours de la vie d'un innocent en danger ou peut-être même de sa propre vie au bord de l'abîme. C'est une des raisons pour lesquelles leur modus operandi est basé sur la furtivité et le secret.

C'est aussi bien une question de survie que d'optimisation de leur puissance offensive. Le plan de Dieu ne se résume pas à sauver des civils, il nécessite parfois de s'attaquer directement au Mal, en face à face. Le Mal peut se manifester sous la forme d'un alien au service d'une IA extraterrestre ou sous celle de n'importe quel ennemi de l'Église, des adversaires contre lesquels il n'y a pas de place pour la compassion. Et les Tertiaires seront aussi implacables qu'efficaces car telle est leur tâche : dévoiler les mystères, sauver les innocents et être la main exécutive du Seigneur dans la Sphère Humaine.



WEAPON/FIGURE SCALE

1. MULTI SNIPER RIFLE



2. PISTOL



3. BOARDING SHOTGUN



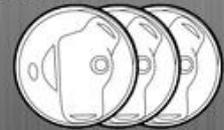
4. SUBMACHINE GUN



5. CCW



6. SHOCK MINES



7. D-CHARGES



## CHEVALIERS HOSPITALIERS



De Belén Moreno



*"Tuitio Fidei et Obsequium Pauperum"* (Défense de la foi et assistance aux pauvres).

**Devise historique de l'Ordre de l'Hôpital.**

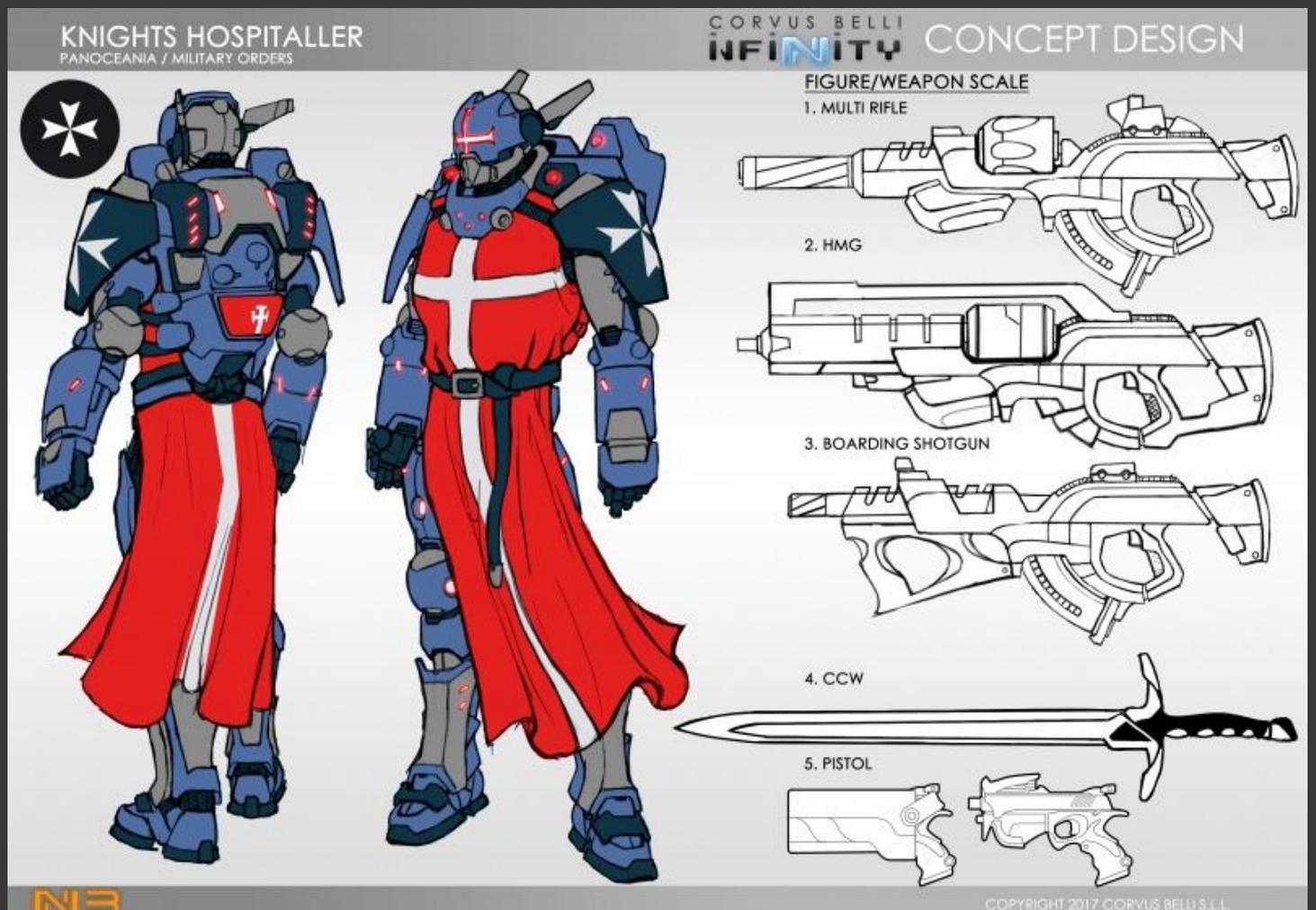
*"Missio Dei"* (Mission de Dieu).

**Nouvelle devise de l'Ordre de l'Hôpital de Saint-Jean de Skovorodino.**

L'Hôpital est l'ordre militaire religieux le plus puissant et le plus influent de la PanOcéanie, basé dans l'imposante forteresse-monastère de Skovorodino, sur l'ironiquement inhospitalière Svalarheima.

Les Hospitaliers sont des moines guerriers dotés d'un double rang, à la fois religieux et militaire (frère-sous-officier, père-officier, grand maître-brigadier). Reclus dans leur monastère, ils consacrent leur temps à la prière et à l'affinement de leurs compétences martiales. Au combat, leur ferveur religieuse les rend redoutablement implacables.

Fidèles à leurs origines de défenseurs des pèlerins malades, ils se sont spécialisés dans les missions de sauvetage à haut risque. Sanctionnés par Sa Sainteté le Pape, les Chevaliers Hospitaliers sont l'un des piliers de la présence PanOcéanienne sur Svalarheima, ravagée par les conflits. Croisés pour la foi et la patrie, ils sont conscients que leur mission consiste à être toujours prêts à répondre à l'appel du devoir, qui survient toujours à l'heure la plus sombre. Ils savent que leur vocation est un instrument de salut, et doivent renoncer aux maigres et dérisoires récompenses de la quête égoïste de la gloire mondaine. Au contraire, ils mettent toute leur bravoure et leur esprit de sacrifice au service de la PanOcéanie, de l'Église et de leurs compagnons.



## SERGENTS DE L'ORDRE



De Belén Moreno



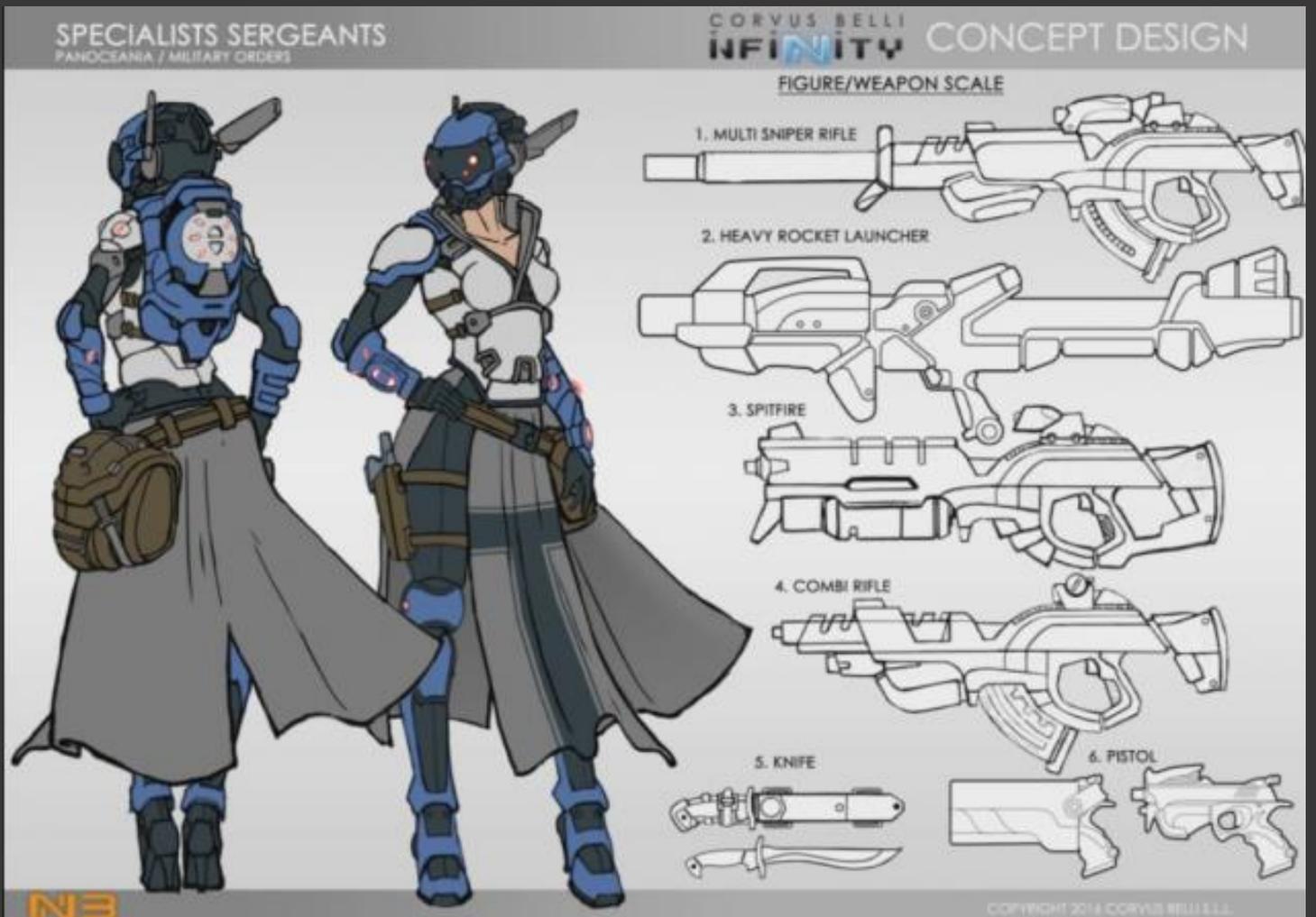
"*Miles Christi*" (Les soldats de Dieu). **Devise des Sergents de l'Ordre.**

Les Ordres Militaires disposent de petits régiments sélectionnés d'infanterie légère pour soutenir les actions de leurs chevaliers au combat. Ces unités réduites sont remplies, de volontaires PanOcéaniens expérimentés, attirés par l'action, la foi et la gloire.

Leur structure organisationnelle est la même que celle de toute autre unité militaire, à condition que le commandement du détachement soit toujours assuré par un Père-Officier de l'Ordre. Les régiments de frères sergents forment un noyau de vétérans expérimentés qui, en tant qu'hommes d'armes experts dans diverses spécialités militaires, renforcent les troupes de ligne de l'Ordre. Dans l'organigramme opérationnel, les sergents spécialistes assurent des fonctions d'appui tactique, ou de force avancée, selon les spécifications d'une mission.



C'est tout un spectacle de voir des sergents sur un transport se dirigeant directement vers la bataille. Alors que les croyants les plus fervents psalmodient des prières, les plus ordinaires écoutent de la psychomusique grâce à leurs implants crâniens. Tous sont harnachés à leur siège d'accélération rembourré, aiguisant leurs baïonnettes et transformant la soute en une forêt de lames acérées et brillantes. Dans ces moments précédant la clameur de la bataille, les sergents sourient avec une joie pieuse pour encourager les bleus et cacher leur impatience de se battre et de tuer dès qu'ils sautent du véhicule.



SARGENTOS DE ORDEN

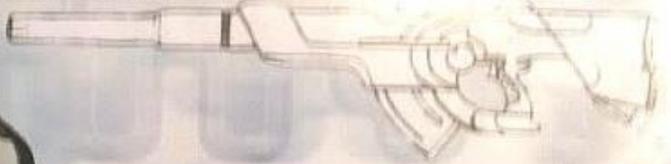


INFINITY CONCEPT.

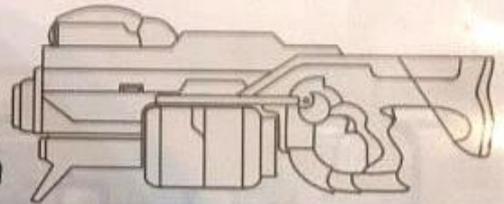


WEAPON/FIGURE

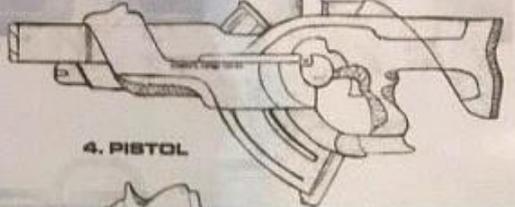
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. SPITFIRE



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



5. KNIFE



COPYRIGHT BOOB CORVUS BULLI S.L.L.

SARGENTOS DE ORDEN



INFINITY CONCEPT.

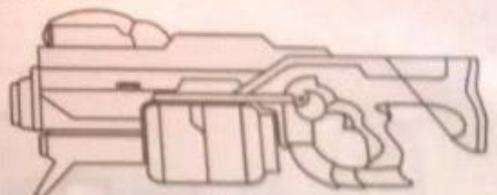


WEAPON/FIGURE SCALE

1. MULTI SNIPER RIFLE



2. SPITFIRE



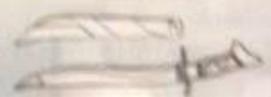
3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



5. KNIFE



COPYRIGHT BOOB CORVUS BULLI S.L.L.

## TAG TIKBALANG



De



"Ad finem" (Jusqu'à la fin). Devise du régiment des Chasseurs blindés.

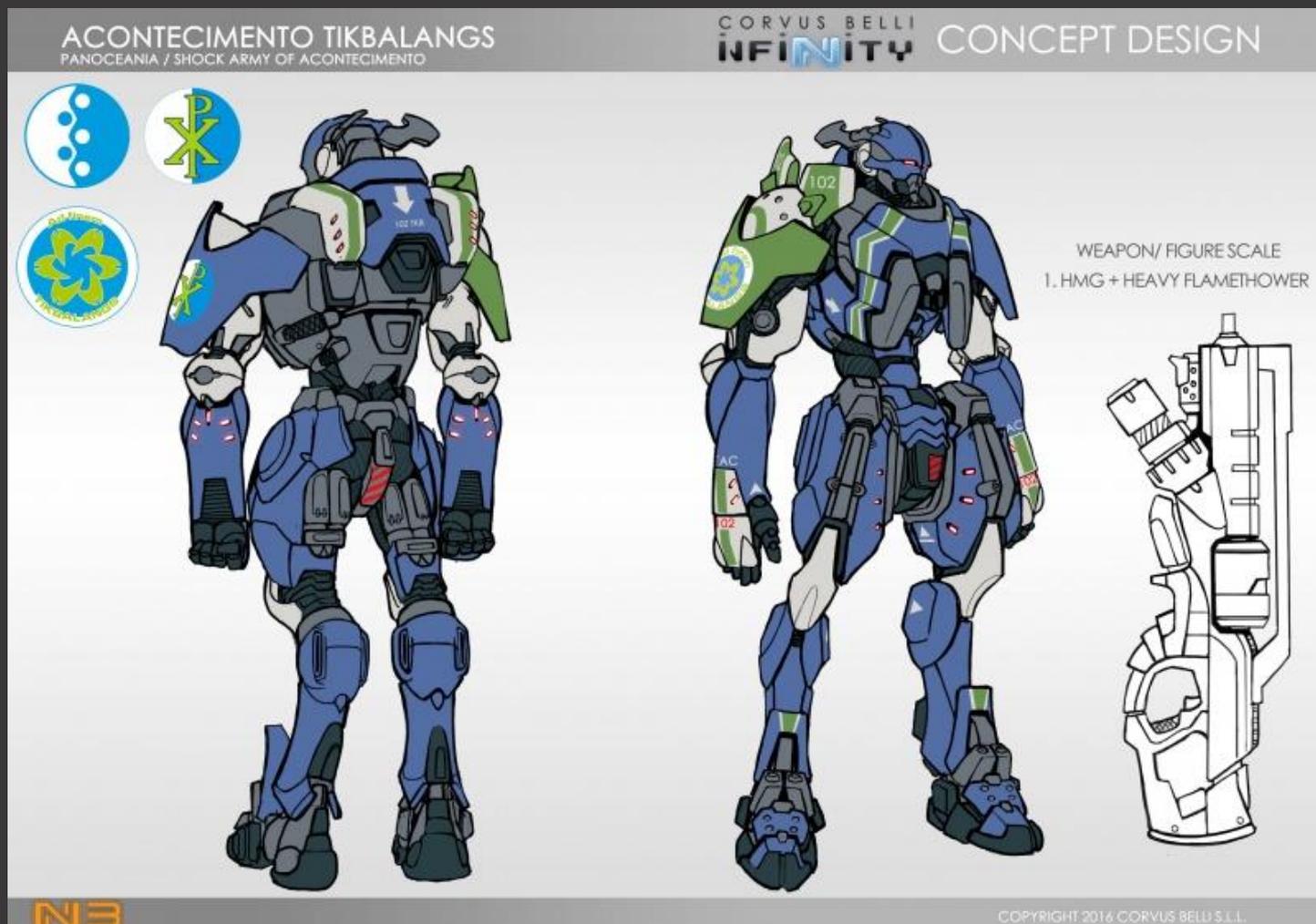
### Stingray Série 3 : Tikbalangs, Chasseurs blindés d'Acontecimento

L'une des principales raisons de la conservation de la grande réserve forestière d'Acontecimento est probablement son énorme potentiel en tant qu'environnement d'instruction militaire. La réserve est utilisée pour former les pilotes des escadrons de Chasseurs blindés, ainsi que les troupes de ligne standard. Le régiment est basé à San Fernando de Dagupan, une zone d'ethnie principalement philippine-malaise, située à la frontière de la Réserve. Une bonne partie des pilotes et des membres de l'équipe de maintenance du régiment appartiennent à ces groupes ethniques et ils ont fourni le surnom des Chasseurs blindés - le Tikbalang, un puissant être mythique du folklore philippin, mi-homme, mi-cheval. Ce régiment utilise des T.A.G. Stingray 3 Series, adaptés au combat dans la jungle, que ce soit dans les forêts tropicales ou les bois épais. Leur fonction tactique se combine parfaitement avec leur armement, une mitrailleuse à haute cadence de tir pour un usage général, un lance-flammes mortel en combat rapproché, et une arme de combat au corps à corps pour couvrir toutes les

éventualités possibles du combat dans la jungle. La grande mobilité de la nouvelle série Stingray, et ses optimisations pour les opérations en jungle, leur permet de jouer un rôle beaucoup plus actif et agressif que n'importe quel autre T.A.G. Au lieu du rôle limité de soutien d'infanterie que les T.A.G. sont obligés de jouer en terrain de jungle, les Tikbalangs peuvent prendre l'initiative, en exécutant des manœuvres rapides d'enveloppement pour surprendre et éliminer l'ennemi. Opérant sur son terrain d'origine, un seul Tikbalang est parfaitement capable de forcer les lignes ennemies à se briser, en pénétrant profondément à travers elles pour appliquer littéralement la devise de leur régiment et devenir l'unité dominante du champ de bataille.

À un moment donné, la série Squalo a remplacé la deuxième génération de la série Stingray, qui était déjà à la limite de l'obsolescence en tant que TAG à usage général. Cependant, Moto.tronica a décidé de développer une troisième génération de la série Stingray, en la repositionnant comme une TAG légère à usage spécifique. Les innovations appliquées dans cette nouvelle série seraient une véritable révélation pour les complexes de l'industrie militaire dans toute la sphère.

Les Stingray série 3 ont été conçus comme des TAG de présence à distance légers, conçus et optimisés pour des tâches de combat spécifiques. À l'extérieur, leur légèreté est soulignée par leur petite taille qui leur confère un avantage tactique évident. Pour la série 3, on a préféré limiter la capacité de charge offensive et la protection, non seulement pour réduire la taille mais aussi pour gagner de l'espace afin d'incorporer des améliorations de composants et de nouvelles ressources technologiques. Cela permet d'intégrer les systèmes spécialisés avancés qui caractérisent la série de TAG Stingray, qu'il s'agisse de dissimulation (modèles Uhlan et Tikbalang), ou de mobilité (modèle Tikbalang), offrant au Complexe Militaire PanOcéanien une gamme de TAG aux capacités uniques.



## TAG SERAPH



De

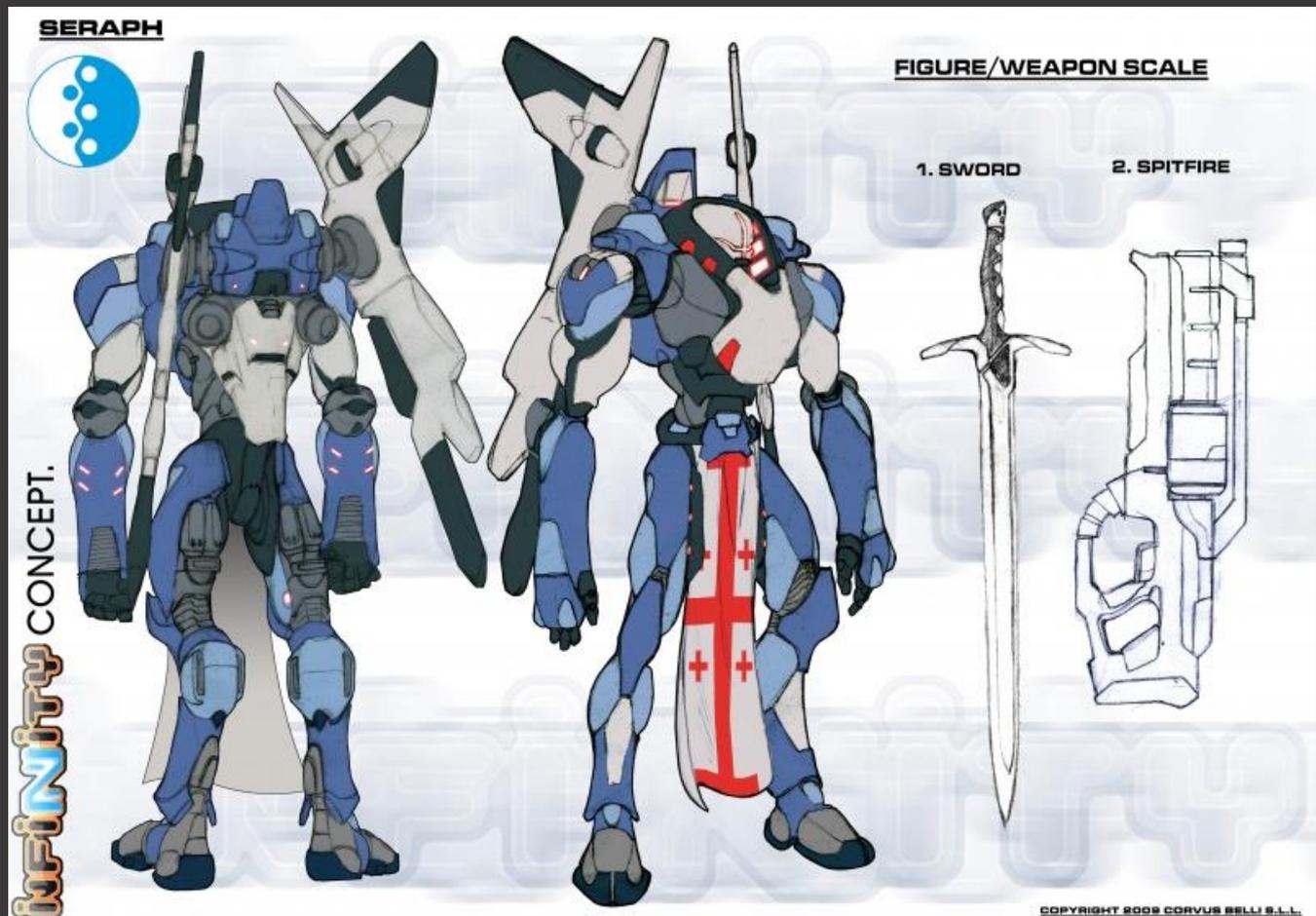
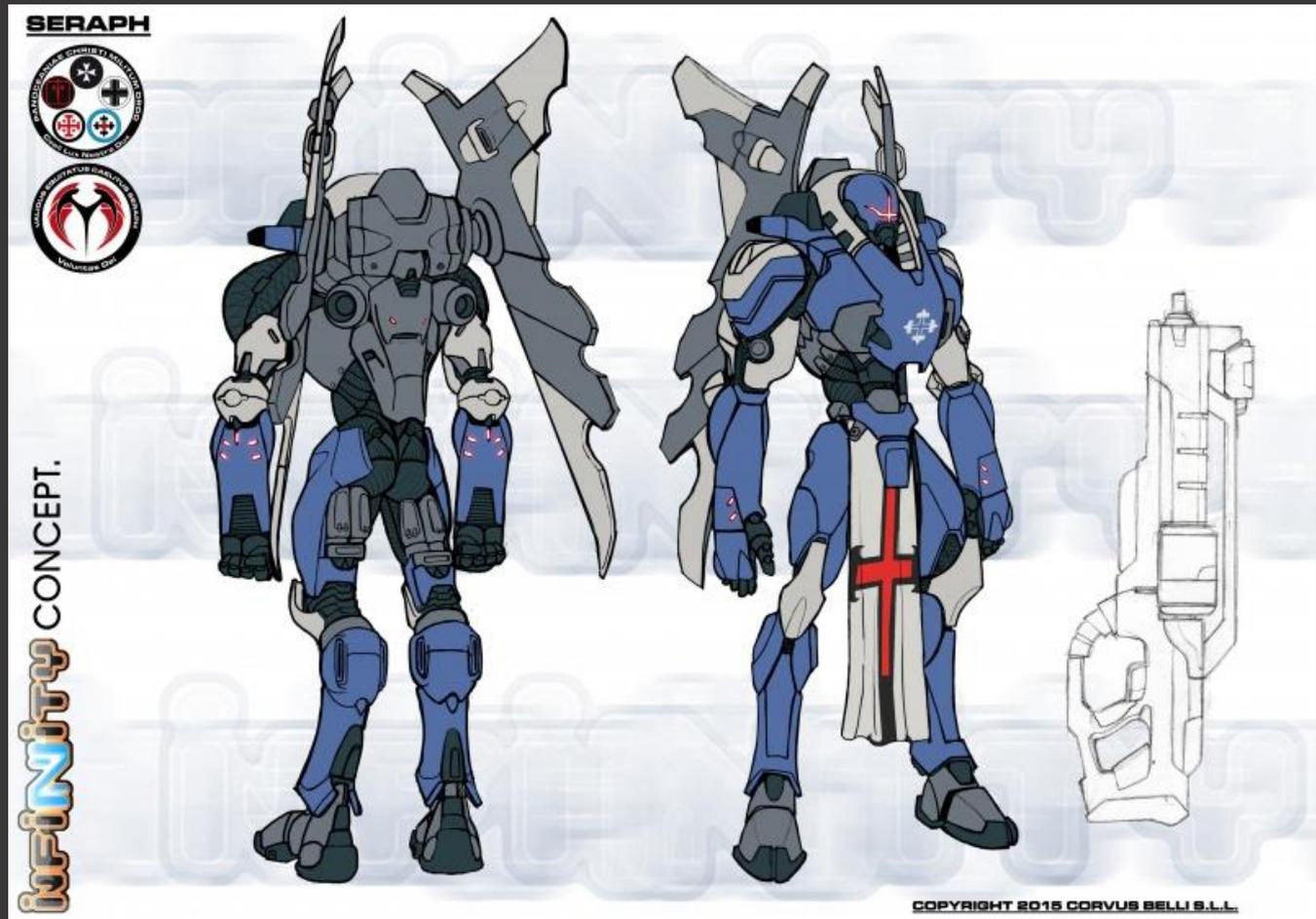


*"Voluntas Dei"* (Dieu le veut). **Devise de la Cavalerie Seraph.**

Les Pères-Officiers des différents Ordres Militaires PanOcéaniques (Hospitaliers, Teutoniques, Chevaliers de Saint-Jacques, du Saint-Sépulcre, de Montesa...), ont pour mission de conduire l'avant-garde des troupes fidèles au cœur de la bataille. Dans le feu du combat, coupés de l'appel de Dieu, les Pères-Officiers sont capables d'atteindre les portes de l'enfer lui-même.

Ils sont téméraires, ils attaquent sans craindre la mort car ils se savent imprégnés de la puissance du Christ. Une telle ferveur religieuse a entraîné un tel nombre de morts parmi les officiers de tous les Ordres qu'il a été décidé de les équiper d'unités de combat à distance de présence. Actuellement, les séraphins sont l'élément le plus visible de toute force d'attaque de n'importe quel Ordre militaire,

toujours en première ligne de la bataille, déchargeant la fureur de Dieu à travers leurs propres systèmes d'armes ou ceux des Auxbots qui les accompagnent.



## VOLUNTAS DEI. LE SERAPH PANOCEÁNIEN



VOLUNTAS DEI. EL SERAPH PANOCEÁNICO  
THE PANOCEANIAN SERAPH



L'un des éléments les plus distinctifs d'Infinity sont les TAG, une grande figurine qui se distingue du reste des troupes du groupe de combat, avec un profil puissant qui en fait des machines à tuer brutales. Cependant, après la première vague de figurines TAG, comme le Cutter, le Guijia, l'Avatar ou le Szalamandra, il y a eu un arrêt dans la sortie de ce type de figurines.

Après une analyse de la complexité de la sculpture et de la production d'œuvres aussi grandes que le Caskuda de l'armée combinée, CB a réalisé que de nouvelles solutions de production étaient nécessaires pour continuer à fabriquer des miniatures de cette taille.

Quelques mois plus tard, CB a commencé à expérimenter la sculpture 3D de manière très prudente. Ce nouveau type de sculpture a été conçu comme un projet de R&D, sans échéance.

À peu près à la même époque, le livre "Human Sphere" était publié, il comprenait de nouveaux profils de TAG pour la PanOcéanie. Il s'agissait de la série Stingray, conçue comme une sorte de Mini-TAG, pas aussi grande et pas aussi résistante que la série Squalo, mais plus petite et moins chère.



Des profils comme le Uhlan Clausewitz, le Tikbalang d'Acontecimento ou le Seraph des Ordres militaires furent accueillis avec enthousiasme par une communauté de joueurs qui ne disposait pas encore d'un ITS comme celui d'aujourd'hui. Les profils de troupes 2010 devaient être des machines à tuer et c'est tout. Les TAG, bien sûr, étaient les plus à même de remplir ce rôle opérationnel.

Au même moment, Jose Luis Roig, un sculpteur traditionnel, et à ce moment-là, seul auteur de toute la série de figurines de la série PanOcéanie, s'est proposé d'apprendre la sculpture 3D et de s'occuper de la série Stingray. Les TAG de cette série seraient le terrain d'essai de CB pour la modélisation 3D.



Le temps a passé, et après une longue période d'abstinence de grandes figurines, le O-Yoroi est apparu pour la JSA. Sculpté par Fausto Gutierrez, l'O-Yoroi fut le premier TAG réalisé par CB en utilisant la sculpture 3D. Puis vinrent le Dragão, le Jotum, Scarface, l'Anaconda, l'Iguana, le Guilia, les Geckos... Des armures robotiques géantes, plus grandes et plus belles que jamais.

Mais au-delà de ce TAG, il y a le Seraph. L'idée d'un TAG des Ordres Militaires, l'incarnation mécanique d'un Archange au combat, est aussi puissante que jamais, nous avons toujours eu la même question : Quand allons-nous sortir le Seraph ?

"Patience - nous avons dit - le Seraph sortira un jour, car c'est, comme le dit sa devise, "Voluntas Dei" "la volonté de Dieu".

Eh bien, ce moment est arrivé. Le Seraph peut enfin être déployé sur les tables de jeu. Nous sommes désolés pour ce retard, mais nous pensons que c'est pour une bonne raison, non seulement il arrive à un moment où CB a mûri dans le département de sculpture TAG, mais il arrive aussi à temps pour être adapté à N3.



Le Seraph se présente avec un profil rénové. Après deux révisions majeures du design et des rôles de combat, le Seraph n'est plus ce mini-TAG, il n'appartient plus à la série Stingray. Dans son nouveau profil de troupe, le Seraph est un TAG de plus grande taille, avec une résistance, un blindage et une mobilité plus élevés. Autre nouveauté de son nouveau profil, il dispose du Super-Saut. Le Seraph devait être le fer de lance des Ordres Militaires, atteignant plus rapidement l'ennemi, sans être du tout gêné par le terrain. Ainsi, maintenant, avec ce nouveau profil, le Seraph peut tomber sur son adversaire comme l'archange de fer que Dieu et la PanOcéanie lancent à leurs ennemis, car c'est la "Voluntas Dei", la volonté de Dieu et tout le monde peut la lire gravée sur le fil de son énorme épée.

## MULEBOT



De



" Le Mulebot est une unité télécommandée multifonction utilisée pour le transport logistique et utilitaire, les communications, le soutien des forces de combat et la sécurité armée. Les capacités extraordinaires de ce Drone lui permettent d'opérer en soutien des forces PanOcéaniques les plus légères et les plus mobiles. Sa mobilité lui permet d'aller là où n'importe quel soldat PanOcéanien peut aller, et même plus loin si nécessaire.

L'objectif principal du Mulebot est de libérer un soldat des tâches les plus sales et les plus épuisantes, lui permettant ainsi de se concentrer sur le combat sans avoir à se soucier du ravitaillement, des munitions ou de la récupération des blessés.

La configuration de transport du Mulebot est conçue pour apporter un soutien aux troupes grâce à une capacité optimale de chargement d'équipements et de fournitures. Des points d'ancrage multiples et mobiles permettent de réaliser tout type de configuration de charge, y compris le transport de blessés.

Le modèle de transport est également équipé pour détecter et neutraliser les explosifs, ouvrant ainsi des voies sûres à travers les champs de mines les plus denses. Les configurations armées servent

d'unités de soutien aux forces de combat en première ligne et de sécurité intérieure et périmétrique pour l'arrière-garde.



Le modèle de communication permet un déploiement efficace des troupes EVO sur le champ de bataille virtuel, augmentant l'efficacité et les capacités des hackers tactiques. De plus, en prévision de l'évolution rapide de la technologie militaire, le Mulebot possède une architecture ouverte, lui permettant de s'adapter aux nouvelles solutions technologiques développées par les départements R&D de l'Hexaèdre."

**Module obtenu de Complex-Net. Site officiel d'information du Complexe Militaire PanOcéanien. Uniquement en Maya.**

## KONSTANTINOS



De



Konstantinos était un pilote de rover lunaire mais aussi un amateur de sensations fortes, une faiblesse de comportement qui a causé la mort de sa petite amie.

Une fois enrôlé comme sergent de l'ordre, Konstantinos a travaillé avec ferveur pour exceller au sein de son unité et gagner des points qui lui permettraient d'obtenir un permis de résurrection pour Niki et de soulager sa conscience. Cependant, au fond de lui, Konstantinos est toujours le même chercheur de sensations fortes, qui survit à des situations infernales simplement parce qu'il s'y sent bien.

C'est cette aisance intérieure qui a suscité l'intérêt du Commandement des Opérations Spéciales, qui l'a recruté dans son unité Indigo. C'est ainsi que Konstantinos est devenu un agent spécial, un chasseur de première catégorie, impitoyable et fiable, au service de Dieu et de la PanOcéanie. Il sait que c'est le seul moyen de se racheter et de retrouver l'amour de sa vie. C'est la bonne chose à faire, et il le fera quel qu'en soit le prix.

# INDIGO SPEC-OPS KONSTANTINOS

# WEAPON OPTIONS



infinite CONCEPT



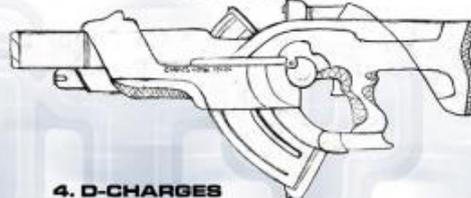
## 1. CC WEAPON



## 2. ASSAULT PISTOL



## 3. COMBI RIFLE



## 4. D-CHARGES



# DIRE FOES

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

## FRÈRE NOIR



De



*"Veritas vos Liberabit" (La vérité vous rendra libres).*

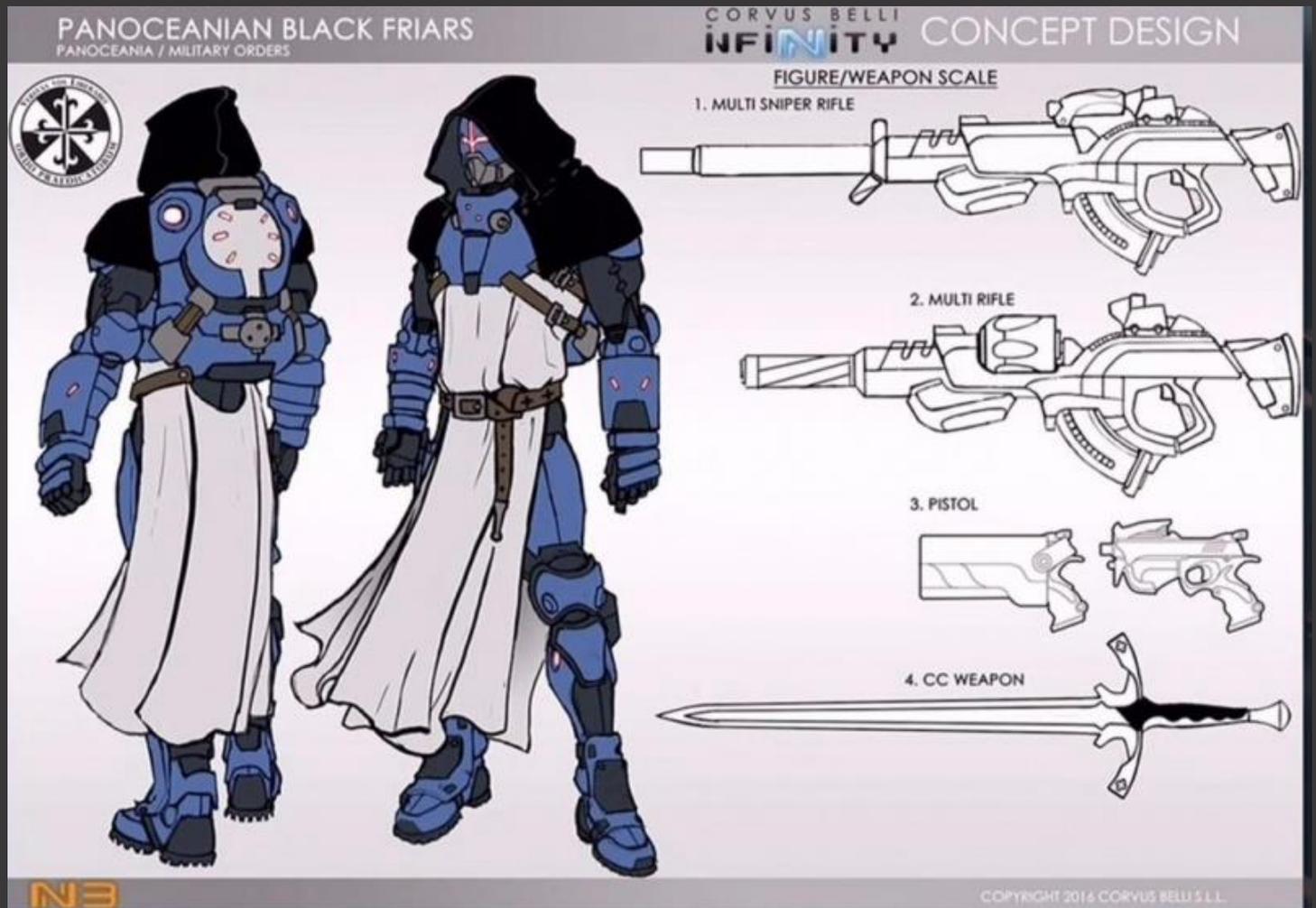
**Devise du détachement spécial de sécurité de l'Ordre des Prêcheurs.**

On dit que les Dominicains sont connus comme étant les chiens du Seigneur en raison d'un jeu de mots avec leur nom latin ("Domini canis"). Cependant, la véritable raison de ce nom est due à la férocité avec laquelle ils ont développé leur travail de chiens de garde de l'Église, d'abord pendant l'Inquisition et maintenant en tant que détachement spécial de sécurité.

Les Frères Noirs, un nom dérivé autant de leurs vêtements que de leur sinistre réputation, sont les gardiens crépusculaires de la PanOcéanie. Leur mission désignée est d'assurer la sécurité contre toute infiltration possible d'agents infiltrés ou de puissances ennemies comme la menace extraterrestre Shasvastii. En tant que serviteurs de Dieu et de la PanOcéanie, les Dominicains sont la fine ligne noire qui sépare le Bien du Mal, la paix du chaos.

Cette responsabilité et la menace constante des ennemis de leur religion et de leur nation sont ce qui les définit et les maintient centrés sur leur mission. Conscients de leur tâche et de leur mission, les

frères noirs ne faiblissent pas dans leur engagement à assurer la sécurité de la PanOcéanie avec la plus grande férocité, comme il sied aux chiens du Seigneur.



## TECH-BEE & CRABBOT



De



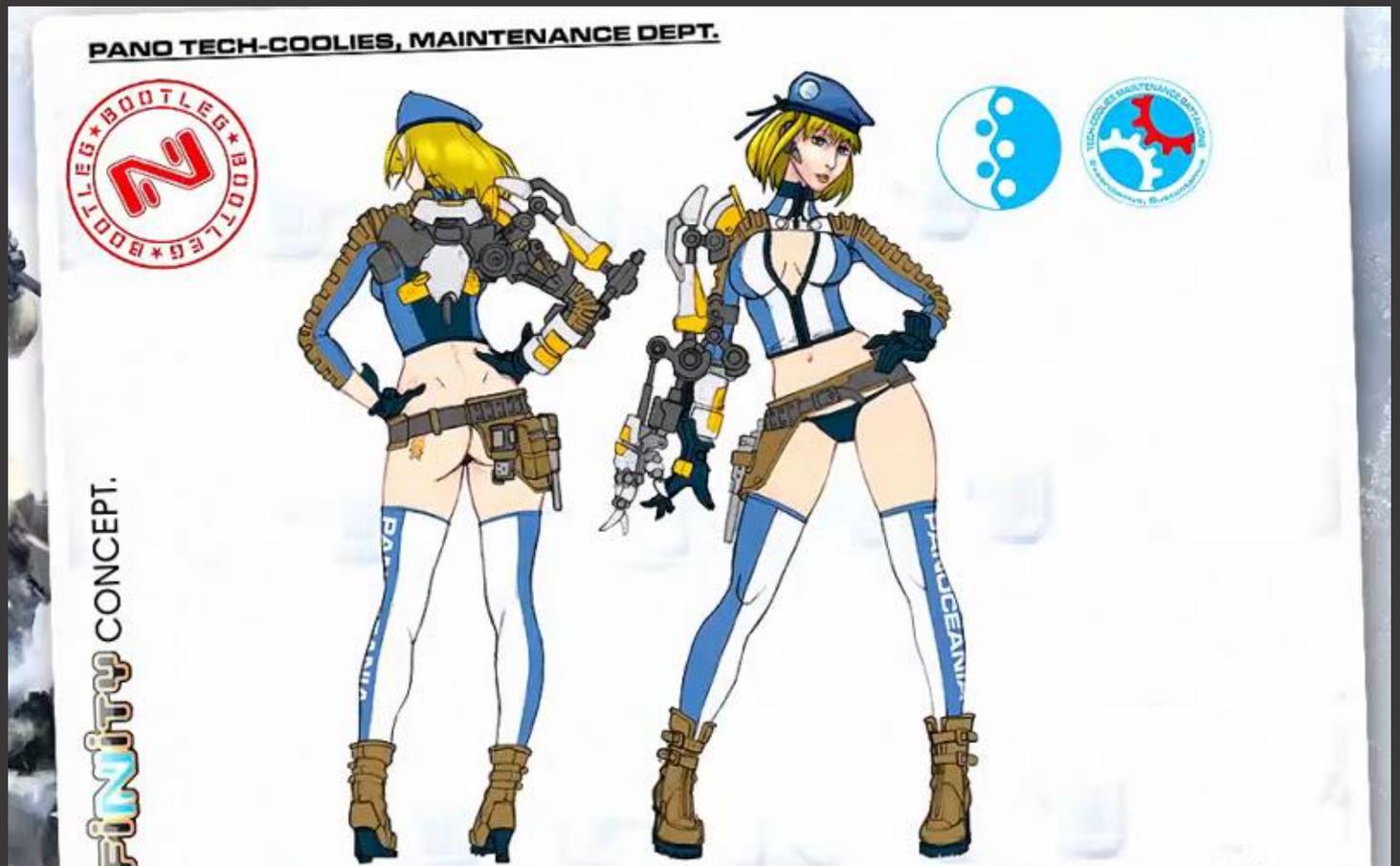
*Tech-Bees, bataillons de maintenance "Exsarciamus, Sustentamus" (Nous réparons, Nous maintenons).*

### **Devise des bataillons de maintenance technique PanOcéaniens**

Les régiments TAG - de véritables titans sur le champ de bataille - constituent l'avant-garde de toute frappe terrestre PanOcéanienne. Mais même ces formidables machines de guerre ne pourraient pas aller bien loin sans une force impressionnante d'équipes auxiliaires pour les maintenir en état de marche dans l'intensité du combat et pour dégager la voie là où la masse serait un handicap plutôt qu'un atout ; d'où la nécessité de nos Tech-Bees et CrabBots.

Le bataillon de maintenance veillera à ce que les systèmes du TAG PanOcéanien, aussi spécialisés soient-ils, soient toujours prêts au combat et finement réglés. De plus, les unités auxiliaires à distance, compactes et semblables à des crabes, peuvent tirer parti de leur technologie de pointe pour sauver la situation en permettant aux pilotes de TAG d'atteindre leurs objectifs rapidement et efficacement, même dans les environnements exigus synonymes de guerre urbaine moderne.

Dans une armée hautement technicisée, basée sur l'utilisation intensive au combat des technologies les plus avancées, les besoins de maintenance sont constants et énormes. Pour cette raison, les bataillons de maintenance et de réparation sont les héros de l'arrière-garde. Connus sous le nom populaire de Tech-Bees, ces techniciens de maintenance gardent toujours vos systèmes prêts et réglés, quelle que soit leur spécialisation. Les Tech-Bees sont un véritable booster du moral des troupes PanOcéaniennes !



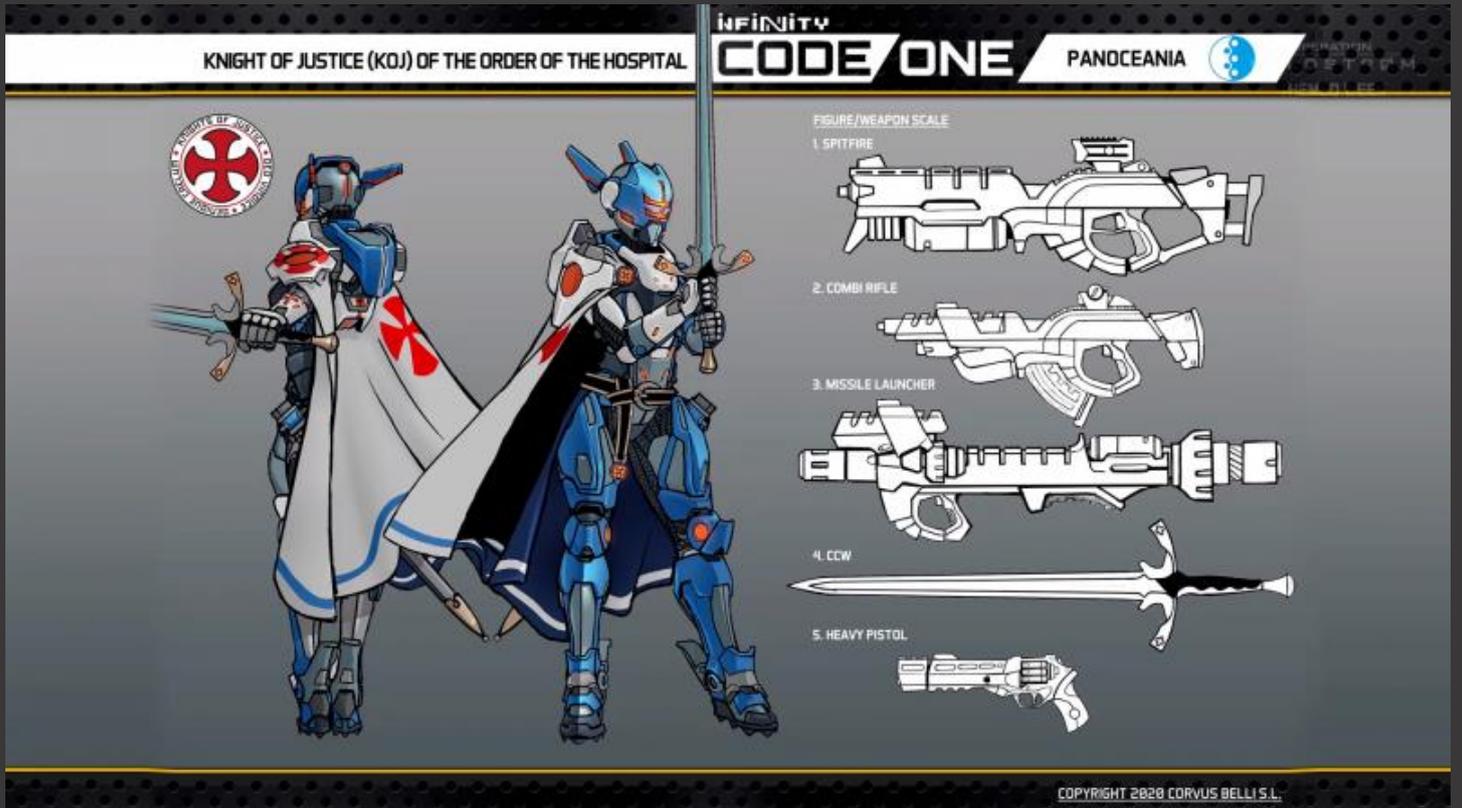
# INFIRMARERS DE SAINT LAZARE



De



# CHEVALIERS DE LA JUSTICE



De



## RAVENEYE OFFICER



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



*"Semper Vigilans" (Toujours Vigilant).*

**Devise de la division en charge du complexe orbital Raveneye.**

En tant qu'agence d'application de la loi, la SWORDFORCE sait que la clé du maintien de l'ordre et de la protection des citoyens, ainsi que des innocents se fonde sur la vigilance. Concilium Prima étant une cible à haute valeur stratégique, au même titre que le siège du Bureau Aegis, la SWORDFORCE est fortement attaché à sa sécurité. À cette fin, Elle a développée un programme de surveillance secrète de type "Eye in the Sky" (ou "Œil dans le ciel"), et leurs plateformes principales sont les Complexes Orbitaux Raveneye. Cependant, un programme aussi spécial nécessite un personnel hautement qualifié pour les gérer et les protéger, le genre de personnel expert que seul la Starmada pouvait fournir.

Les officiers Raveneye sont les techniciens de surveillance des communications des Complexes Orbitaux Raveneye, même si leur travail officiel consiste à aider à gérer le feu céleste, le système de terraformation nanotechnologique planant dans l'atmosphère de Concilium. Cependant, un complexe Raveneye sert également de plate-forme de surveillance du trafic aérien et terrestre, une donnée bien connue dans les cercles militaires, et en outre, il comprend des batteries de canons pour toute frappe aussi bien orbitales, que de surface, ce qui n'est connu que des responsables du renseignement de haut niveau. Bien qu'il s'agisse d'une entreprise conjointe du Bureau Aegis et de la Force de Défense Planétaire de Concilium, certains membres de cette unité Starmada seraient plutôt à la solde du Bureau Noir.



Il faut qu'un officier Raveneye peut accéder aux systèmes de l'installation orbitale et ainsi contrôler ses dispositifs de surveillance à distance et ses batteries d'artillerie pour déchaîner l'enfer sur tout appareil qui tenterait d'entrer dans l'espace de navigation de Concilium. Tous les officiers sont donc équipés de dispositifs d'interfaçage neuronal, composés de trois éléments : le casque d'interface, où la plupart des systèmes sont intégrés ; un sac à dos léger qui contient à la fois la batterie de la combinaison et un système de refroidissement/chauffage, pouvant également être transporté à la main dans les situations qui les obligent à monter à bord d'une capsule d'accélération ; et enfin d'une combinaison de données, qui agit comme un système de support haptique pour les situations multitâches, un sac à dos léger qui contient à la fois la batterie de la combinaison et un système de refroidissement/chauffage, qui peut également être transporté à la main dans les situations qui les obligent à monter à bord d'un module d'accélération ; et une combinaison de données, qui agit comme un système de support haptique pour les situations multitâches, un sac à dos léger qui contient à la fois la batterie de la combinaison et un système de refroidissement/chauffage, qui peut également être transporté à la main dans les situations qui les obligent à monter à bord d'un module d'accélération ; et une combinaison de données, qui agit comme un système de support haptique pour les situations multitâches.

De fait, tous les officiers Raveneye sont des ingénieurs qualifiés que ce soit en communications et en systèmes, qui ont également été formés au tir naval, et qui ont suivi une formation tactique intensive pour les opérations navales, en particulier le contre-abordage, ils sont donc prêts à rejoindre l'équipage de n'importe quel cuirassé, que ce soit avec la Starmada ou avec la flotte alliée du Commandement coordonné de Concilium. Le profil opérationnel de ces officiers de marine atteste que, même si être « Toujours Vigilant » est leur devise, ils sont spécialisés pour l'action, qu'il s'agisse de lancer des assauts transorbitaux ou de combattre pont par pont.

# RAVENEYE OFFICERS

O-12 / STARMADA - KOSMOFLOT - MILITARY ORDERS - CORREGIDOR JURISDICCIONAL COMANDO

CORVUS BELLI  
INFINITY

# CONCEPT DESIGN



## FIGURE/WEAPON SCALE

1. SUBMACHINE GUN - E/M/RARAT



2. E/M MINES



3. PISTOL



4. KNIFE



N4

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.L.