

SOMMAIRE

ARIADNA - KOSMOFLOT	2	1ST HIGHLANDER SAS	34
FRONTOVIKS, BATAILLON D'ASSAUT SÉPARÉ	4	SCOTS GUARD	36
IRMANDINHOS.....	6	CADIN "FIRSTRIKE" DONN.....	38
PAVEL ALEKSEI MCMANNUS, SPETSGRUPPA C.....	8	UXÍA MCNEILL	41
WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY..	10	WILLIAM WALLACE.....	43
KAZAK DOKTOR	13	ÉQUIPES DE DÉFENSE DE VOLONTAIRE ROKOTS.....	46
112, SERVICES D'URGENCE.....	14	DÉTACHEMENT ZÉNITH-7.....	48
ÉQUIPE MIRAGE-5	16	TROUPES D'ASSAUT VOLKOLAK.....	50
LE RANGER INCONNU	22	ARMATA PROYEKT-4 KOSMOSOLDATS.....	52
TRAKTOR MUL.....	26	L'ÉQUIPE POLARIS.....	54
DOZERS.....	28	GARDE VARANGIENNE.....	57
CATERAN.....	29	RAVENEYE OFFICER.....	60
WARDRIVERS	30		
PARA-COMMANDOS	32		

ARIADNA - KOSMOFLOT



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



L'**Ariadna** a été fondée par les descendants du premier vaisseau de colonie humaine, considéré comme perdu lorsqu'il a disparu dans un vortex. Restant isolés sur une planète inconnue et hostile, les Ariadnais - dont les origines sont principalement cosaques, américaines, écossaises et françaises - sont devenus un peuple coriace. Maintenant que la Sphère Humaine a repris contact avec elle, la nation Ariadnaise s'efforce d'être reconnue et respectée par tous, malgré son handicap technologique.



Operation Crimson Stone

Les installations Nomades de la station Hlökk recèlent l'emplacement d'un énorme astéroïde de Teseum trouvé dans la zone extérieure de la ceinture de Brísingamen. Ce rocher menace la prédominance d'Ariadna sur le marché du Teseum de Concilium Prima, mais ce n'est rien qui ne puisse être résolu par une rapide opération secrète. Il n'y a pas de guerre plus froide que celle qui se déroule dans le vide.

Kosmoflot

La Kosmoflot, est le chien de garde de l'Ariadna dans l'étendue vide du système Helios. Et bien qu'elle ne dispose pas des ressources avancées de ses adversaires, la Kosmoflot s'est néanmoins avérée très efficace en matière de défense et de combat rapproché. A tel point que cette force a été envoyée par l'Ariadna en réponse à la demande d'aide de l'O-12 afin de face à la crise de Cerberus ayant lieu sur Concilium.

FRONTOVIKS, BATAILLON D'ASSAUT SÉPARÉ



Dans l'Armée Soviétique, les frontoviki étaient des troupes de première ligne, généralement des vétérans qui avaient survécu à plusieurs rencontres avec l'ennemi, les héros méconnus des forces russes. L'armée kazak a récupéré cette appellation pendant les Guerres Séparatistes pour désigner les troupes d'infanterie ayant une expérience du combat et pouvant être utilisées pour renforcer des zones cruciales. Les Frontoviks étaient des soldats qui avaient fait face à la violence du front, qui avaient servi en enfer et qui ne craignaient plus la mort - des opérateurs vraiment dignes de confiance.

Après avoir observé la valeur tactique de ces troupes, un bataillon séparé a été créé, composé d'une sélection des meilleurs d'entre eux, dans le but de mener à bien des missions d'intérêt ou d'importance particulière, et qui participerait ultimement aux grandes victoires Cosaques de cette guerre sanglante. Actuellement, les Frontoviks servent dans les dangereux territoires frontaliers de Tartarie et dans le Protectorat Cosaque, mais ils sont également affectés officieusement au Commandement des Opérations Spéciales de la Stavka. En raison de leurs qualités exceptionnelles d'unité légère d'assaut spécialisée dans certaines tactiques de contact agressif inhérentes aux forces spéciales. En raison de ce profil opérationnel particulier, ils participent également à des opérations conjointes aux côtés des prestigieux Vétérans Kazaks, avec lesquels ils partagent le même esprit de professionnalisme et d'engagement. Ce bataillon possède son propre sens de la camaraderie forgé dans le feu de l'action.

Après avoir observé la valeur tactique de ces troupes, un bataillon séparé a été créé, composé d'une sélection des meilleurs d'entre eux, dans le but de mener à bien des missions d'intérêt ou d'importance particulière, et qui participerait ultimement aux grandes victoires Cosaques de cette guerre sanglante. Actuellement, les Frontoviks servent dans les dangereux territoires frontaliers de Tartarie et dans le Protectorat Cosaque, mais ils sont également affectés officieusement au Commandement des

Opérations Spéciales de la Stavka. En raison de leurs qualités exceptionnelles d'unité légère d'assaut spécialisée dans certaines tactiques de contact agressif inhérentes aux forces spéciales. En raison de ce profil opérationnel particulier, ils participent également à des opérations conjointes aux côtés des prestigieux Vétérans Kazaks, avec lesquels ils partagent le même esprit de professionnalisme et d'engagement. Ce bataillon possède son propre sens de la camaraderie forgé dans le feu de l'action.



Pour les Frontoviks, la camaraderie est fondée sur un soutien mutuel constant, même dans les moments les plus sombres et sans la moindre hésitation, travaillant en étroite collaboration afin d'accomplir la mission en cours, chaque soldat mettant sa vie entre les mains des autres. Cela signifie couvrir les arrières de ses camarades et avancer sans hésitation, en sachant qu'ils font de même pour eux. C'est cette assurance qui leur permet de sauter hardiment dans la gueule du danger ; cela et les capacités tactiques de ces soldats aguerris qui ont survécu au pire que la mort leur a jeté au visage.



IRMANDINHOS



"Meux vaut être mort que d'être esclave".

Devise du groupe d'abordage et de débarquement rapide Irmandinho.

Les membres de la Confrérie des volontaires de la surveillance maritime, plus communément appelés Irmandinhos, agissent comme une force de choc capable de perturber les petites unités d'infanterie lourde ou d'infanterie légère avancée. Au fil du temps, ils sont devenus une escouade militaire permanente d'exploration maritime, formant le groupe d'abordage et de débarquement rapide.

Les Irmandinhos ne reçoivent pas de formation militaire réglementée, mais apprennent les bases en travaillant aux côtés de vétérans de l'Irmandade, ce qui en fait une unité irrégulière.

L'Irmandade est depuis longtemps soupçonnée de faire de la contrebande de toutes sortes de marchandises entre les communautés ariadnaïses et les colonies étrangères, et elle a certainement les moyens et l'expertise nécessaires pour faire circuler des marchandises à l'abri des regards dans ses embarcations rapides. On pense également qu'ils ont des contacts avec les services de renseignement de toutes les nations de la Sphère ayant une présence sur Aube, ce qui peut donner du crédit à la théorie selon laquelle ils sont une pièce maîtresse dans un quelconque stratagème d'espionnage secret du Haut Commandement Cosaque.



En tout cas, un Irmandinho achètera ou vendra n'importe quoi, c'est bien connu : s'il est cassé, il le réparera ; s'il ne peut pas le réparer, il l'utilisera pour frapper quelqu'un à la tête. Rudes, durs et bruyants, les Irmandinhos sont gardés sous clé et surveillés de près à bord des vaisseaux Ariadnaï, de peur qu'ils ne causent des problèmes ou qu'ils n'entaillent quelque chose, du moins jusqu'à ce que les choses se gâtent... c'est alors qu'on les laisse sortir pour se jeter sur l'ennemi.

IRMANDINHOS
ARIADNA

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL

2. AP CCW

3. RIFLE

4. BOARDING SHOTGUN

5. D-CHARGES

7. SMOKE GRENADES

6. CHAIN RIFLE

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.

PAVEL ALEKSEI MCMANNUS, SPETSGRUPPA C



La tradition du clan McMannus a pour principe de ne pas rester ancrée dans la tradition. La flexibilité est pour eux la meilleure des vertus, savoir retomber sur ses pieds, la plus souhaitable. Les McMannus ont prospéré dans l'anarchie, tant en temps de guerre qu'en temps de paix, et ils ont survécu à tout. Ils ont été à Balaclava, et même à Verdun¹, à El Alamein, aux Malouines (îles Falkland), à Umm Qasr, dans les Guerres Séparatistes, et dans toutes les Offensives Antipodes. Pavel Aleksei s'est montré à la hauteur de la réputation familiale et est devenu le meilleur dans son travail, faisant partie du légendaire Spetsgruppa G.

Grand et athlétique, aux yeux bleus, éveillé et alerte, Pavel Alekseyevich, ou plus simplement Pavel Aleksei, est à la fois un soldat vétérinaire et un traqueur. Il se déplace avec confiance et une forte présence musculaire grâce au programme d'entraînement épuisant et continu de l'école des Spetsnaz et aux nuits d'ivresse et de combats avec les autres membres de la famille McMannus. Grâce à tout cela, son corps semble être formé de fibres d'acier, aussi dangereuses qu'un grand prédateur d'Aube. Un de ses camarades de bataillon l'a un jour défini comme "un type qui aime frapper". Et il est vrai qu'il a un don particulier pour s'attirer des ennuis et pour s'en sortir avec ses poings nus. Mais il demeure en vie grâce à un prodigieux sens de la survie.

En tant que vétérinaire Starshina (adjudant) du Groupe spécial G, il est capable de reconnaître le danger et de localiser ce qui est nécessaire pour survivre au milieu de nulle part. En tant que spécialiste de l'infiltration, il est un expert pour se faufiler dans des endroits où il ne devrait pas être et s'échapper des circonstances les plus difficiles. Pavel Aleksei n'a aucun mal à contourner les systèmes de surveillance ou de sécurité, mais il est également capable de traverser de grandes étendues de terrain ennemi sans laisser la moindre trace derrière lui. Opérations clandestines, pénétration en territoire ennemi et destruction constituent ses points forts.

McMannus n'a pas peur de se salir les mains avec du sang, bien au contraire. Son amour pour les armes et le combat est réputé. Malgré l'affection qu'il éprouve pour l'Ojotnik qu'il a hérité de sa mère, ce qu'il aime le plus utiliser est la machette pour décapiter, ayant appartenu à son grand-père qui était dans le 45th Highlander Rifles. McMannus est un gars indépendant, un loup solitaire qui a fait son chemin dans la vie et la guerre, comme le font les loups, avec des crocs féroces.



1 Pour précision historique, aucun Britannique ou Russe n'a été à Verdun en tant que troupe de 1^{er} ligne. Les Britanniques étaient sur la Somme et les Russes de leur Corps Expéditionnaire, en Champagne, les seuls étrangers d'armées étrangères présentes sur ce front, étaient des forces arrière de soutien ou d'officiers de liaison, néanmoins il se peut que des étrangers à titre étranger ou français, aient pu servir sur ce front, étant donné qu'en dehors des colonies, ~80-100 000 étrangers, selon les sources, ont servi volontairement dans l'armée française (en général la Légion Étrangère) dans cette guerre (comportant quelques centaines de Britanniques). C'est une erreur de la série Peaky Blinder. Par contre à l'inverse, la bataille de la Somme servant à soulager Verdun, implique une armée Française parmi les Britanniques.

WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY



De Inma "Morgana" Lage

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

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

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



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

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

Nous espérons que vous l'apprécierez !

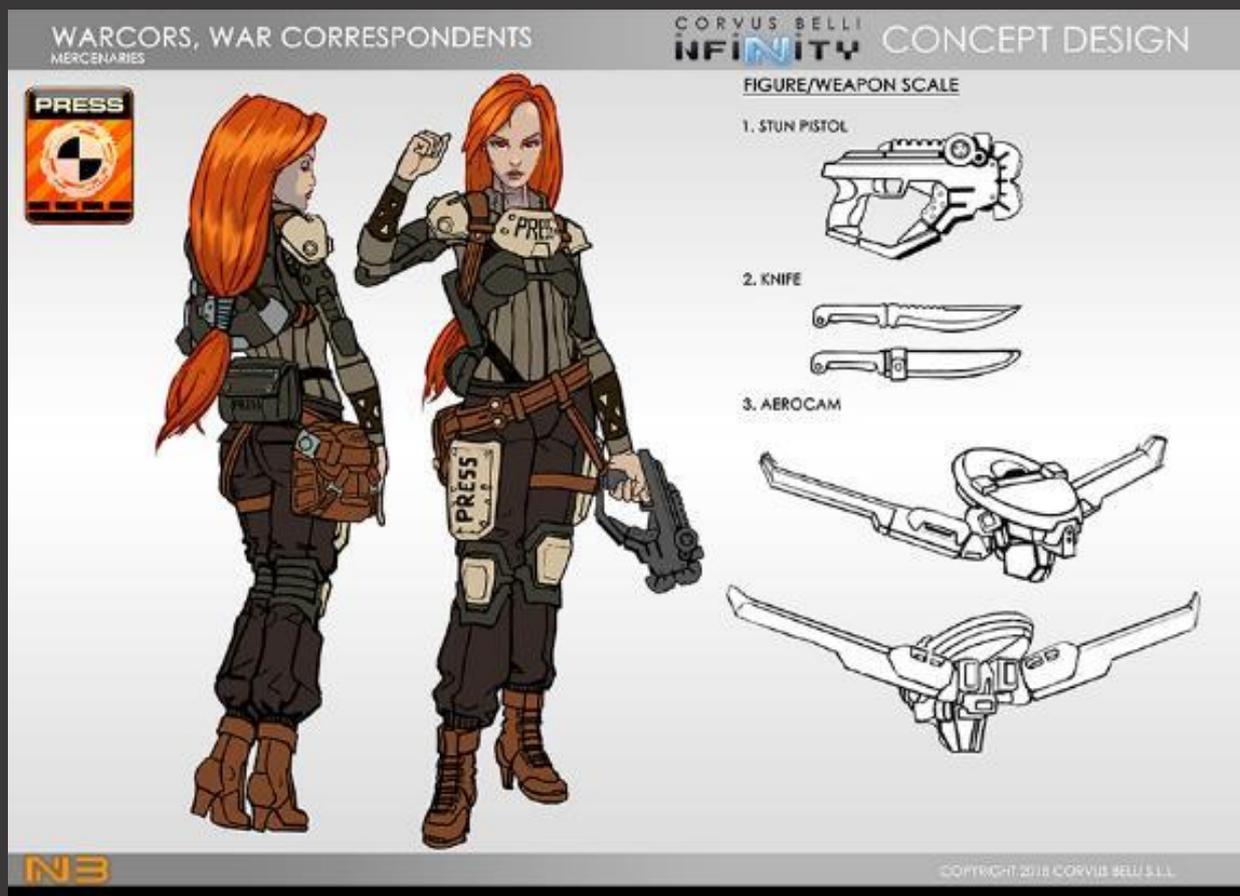


HISTORIQUE

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



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



KAZAK DOKTOR



Les médecins cosaques sont les meilleurs médecins des forces armées ariadnaïses. Ils sont plus qu'habités à opérer sous un feu hostile et n'hésitent pas à parcourir tout un champ de bataille si c'est le moyen le plus rapide d'atteindre des camarades qui ont besoin d'aide. Tous les soldats Ariadnaïses savent que si quelque chose de grave leur arrive, il y aura toujours un Doktor prêt à les secourir à tout prix.

112, SERVICES D'URGENCE



Dans les territoires frontaliers, les services d'urgence, tout comme les bars et les maisons closes, travaillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept.

En Ariadna, faire partie des services d'urgence est une démarche volontaire et purement vocationnelle. Le service est difficile et implique d'aller travailler dans des conditions si mauvaises que la plupart des gens préféreraient rester à la base en toute sécurité. Cela signifie qu'il leur faut répondre aux signaux de détresse à toute heure, au milieu des tempêtes, des tempêtes de neige ou des attaques d'Antipodes. Mais rien de tout cela n'a d'importance, car leur devoir est de sauver des vies. Les 112 sont le dernier espoir du colon perdu dans les bois, de l'exploitation minière isolée par la neige, de la ferme en flammes, des blessés d'une caravane attaquée par des brigands...

Ils se forment comme médecins de terrain, mais aussi comme pompiers et pisteurs. La dureté de la frontière de l'Ariadna les ont contraints à transformer la 112 en une unité paramilitaire afin de leur garantir une réelle capacité de réaction en cas d'urgence. Bien qu'ils ne soient pas considérés comme des troupes de combat, ils collaborent avec l'armée Ariadnaise en tant que force auxiliaire de sauvetage et de services médicaux.



S'engager dans la bataille n'est pas quelque chose qui intéresse beaucoup les membres des services d'urgence : comme tous les hommes et femmes de la frontière, la 112 a appris à manier les armes pour se défendre lors des attaques Antipodes. Coopérer aux opérations de combat signifie une occasion supplémentaire d'aider, et aussi de détruire des choses avec leurs haches et leurs gourdins si besoin.



ÉQUIPE MIRAGE-5



LIEUTENANT MARGOT BERTHIER, ÉQUIPE MIRAGE-5



"Les attaques seront aussi rapide que l'éclair, elles frapperont comme le tonnerre et auront été terminées avant que quiconque ne puisse réagir."

La doctrine opérationnelle des Équipes Mirage. "Comme l'éclair". En version réduite dans son insigne.

Les équipes Mirage sont de petites équipes des forces spéciales, créées à l'origine par l'armée Mérovingienne pour effectuer des opérations militaires qualifiées de "chirurgicales". Les missions Mirage ont tendance à être rapides, très violentes et spectaculaires, avec une considération secondaire pour la furtivité. Les Équipes Mirage sont constamment confrontées à des risques élevés et comptent

ainsi un nombre élevé de victimes. L'équipe Mirage-5, formée par Berthier et Duroc, est quant à elle, l'une des plus anciennes et des plus performantes de toutes.

Le lieutenant Margot Berthier était autrefois sous-officier dans les troupes aéroportées mérovingiennes, pour ensuite passer au Commandement des Opérations Spéciales du Renseignement Militaire de l'Armée Ariadnaise. En tant que chef d'unité Mirage, elle fut amenée à commander une troupe de commando aéroportée de choc dans la zone d'exclusion Ariadnaise, menant des attaques extrêmement réussies contre les forces PanOcéaniques qui essayaient d'avancer dans la zone. Cependant, le groupe de commando perdit rapidement ses effectifs en raison du taux de risque élevé. Après six mois d'opérations, les seuls survivants du commando étaient elle et un autre sous-officier, l'unité fut donc dissoute. Tentant de surmonter la mort de ses camarades, Margot demanda un transfert vers les Moblots, l'infanterie lourde mérovingienne. Grâce à ce nouvel environnement, elle a pu se rasséréner et peaufiner ses compétences au combat. Lorsqu'elle se sentit rétablie, Margot revint alors au Renseignement. Quelques missions plus tard, elle retrouva son statut d'Équipe Mirage.



Dans les milieux du renseignement, elle est la seule à avoir été réadmise dans les équipes Mirage au terme d'un congé. Berthier jouit de la réputation d'être un officier avisé, coriace et rusée, et aussi une excellente tireuse. Elle a un style particulier et mortel, caractérisé par une précision absolue et un apparent manque d'effort presque pervers.

Lors d'une de ses missions, elle croisa Duroc, percevant son potentiel elle le recruta dans les équipes Mirage. Depuis lors, ils constituent une équipe tactique soudée, se couvrant mutuellement. Margot est le cerveau et la tireuse de l'équipe, tandis que Duroc est les muscles et fournit l'impact psychologique de la violence extrême et soudaine.

SERGEANT DUROC, ÉQUIPE MIRAGE-5

"Je peux arracher la jambe d'un gars et l'utiliser pour frapper seize de ses copains... C'était une compétence utile quand j'étais derrière les barreaux... Je suppose que c'est la raison pour laquelle ils veulent que je sois dans l'armée [...] Oui, ils disent que mon travail n'est rien d'autre que de casser et tuer... mais je préfère le définir comme une sorte de... réduction de personnel ou... de nettoyage de maison."

Extrait de l'entretien d'évaluation de Duroc pour les équipes Mirage.



Duroc est l'un des rares Dogfaces capables d'effectuer des sauts de combat, avec un parachute ou depuis un hélicoptère. La peur instinctive de voler dont souffrent la plupart des Dogfaces, ainsi que le stress et l'excitation d'un combat imminent, provoquent généralement leur violente transmutation en Dog-Warriors, avec des conséquences malheureuses pour les véhicules et leur équipage. Le Sergent Duroc ne possède pas plus de force de volonté que n'importe quel autre Dogface, mais la présence du Lieutenant Berthier a un effet remarquablement relaxant sur son état d'esprit.

De descendance Corse, Angelo Lafayette Duroc correspond aux purs stéréotypes Corses, créature aux passions violentes et aux terribles représailles. Duroc était jugé trop agressif pour pouvoir être membre d'une équipe de Dog-Bowl - et il faut vraiment être hors de l'échelle de la brutalité pour être interdit de jouer - ainsi il a été amené à servir durant quatre ans dans un régiment de Dog-Warrior affecté en Tartarie. Lorsqu'il en a eu assez de cette discipline, il quitta le régiment pour devenir instructeur de boxe à l'école navale de Dalniy. Pendant son temps libre, il travaillait comme homme de main pour un patron de la pègre locale, jusqu'à ce qu'il aille trop loin dans son travail et qu'il soit condamné à cinq ans de prison pour homicide.

Une fois sorti de prison, il reprit son ancien travail et renoua avec la routine de la violence et de l'alcool. C'est ainsi dans ce contexte qu'il fut un jour chargé de s'occuper d'une agente mérovingienne qui posait un peu trop de questions sur les quais, en se disant que ce serait un travail facile. Cependant, l'agente

a été meilleure que prévu et, pour la première fois, Duroc échoua dans l'exécution d'un contrat, tombant lui-même dans son propre piège.



À ce stade, la logique et la dure littérature dicteraient que Duroc aurait dû mourir ce jour-là. Mais, pour une raison mystérieuse, Margot épargna sa vie. Plein d'admiration pour elle, et sachant que sa position était suspecte après avoir été capturé, Duroc décida de prendre le taureau par les cornes et d'aider la belle agente. Une fois la mission accomplie, Margot demanda la réadmission de l'ex-Dog-Warrior dans son ancien régiment mais finit par le transférer dans les équipes Mirage. Depuis lors, Duroc effectue des missions à haut risque pour l'armée Ariadnaise aux côtés de Margot, et cela ne le dérange pas de voler, tant qu'elle est à ses côtés.





LE RANGER INCONNU



"Les vieux Rangers ne meurent jamais, ils se regroupent en enfer et tuent l'ennemi deux fois."

Devise supposée du Ranger Inconnu.

Le Ranger Inconnu ("The Unknown Ranger") est une légende née dans les tranchées lors des Guerres Séparatistes. Une histoire racontée par des soldats, la nuit, à la lumière ténue des cigarettes. L'histoire d'un officier Ranger qui a vu tous les hommes sous son commandement mourir au cours d'une opération spéciale qui a échoué. Blessé et laissé pour mort, ce Ranger a fait le serment solennel de consacrer sa vie à honorer ses camarades tombés au combat et à aider tout soldat de l'USARIADNA qui en aurait besoin. Rayé de la liste des effectifs, et avec son visage toujours couvert, personne ne sait qui il est, ni à quoi il ressemble, il est devenu un symbole qui représente tous les Rangers anonymes qui ont combattu pour l'USARIADNA.



Ce héros inconnu, atout idéal pour le ministère de la défense, invisible pour le système, inexistant dans les registres, est un outil parfait. Un agent isolé est l'incarnation de la doctrine du Commandement des Opérations Spéciales de l'USARF : "un Ranger au bon endroit, au bon moment, peut affecter le cours entier d'une guerre". La légende dit qu'il est immortel ou qu'il est un fantôme et que bien qu'il ait été vu tomber sur le champ de bataille, il reviendra toujours de la mort aux moments où son pays en aura besoin, brandissant son bouclier pour protéger ses frères d'armes. On attribue au Ranger Inconnu de grands exploits au combat, se forgeant ainsi une réputation qui dépasse la légende, comme lors de la percée décisive du siège de la base de Decatur pendant les guerres séparatistes, la mort du chef Ice Back lors de la Seconde Offensive Antipode et le succès de la défense de Deadwood à la fin des Conflits Commerciaux Ariadnais, mais sa légende et sa réputation vont encore plus loin.



Enfin, beaucoup prétendent l'avoir vu au milieu du feu de la bataille, quand la défaite semblait inévitable, prenant le commandement et renversant les rôles, transformant une situation désespérée en une victoire de plus, et disparaissant dans la fumée quand tout était enfin terminé.

Mais, légendes mises à part, s'il y a quelque chose qui ressort du Ranger inconnu, c'est sans aucun doute sa figurine spectaculaire. Représentant ce brave sur la ligne de front du combat, ouvrant une brèche, protégé par son bouclier contre toute menace qui pourrait se refermer. Plein de caractère et de charisme, même avec le visage couvert et derrière son bouclier, ce qui lui donne non seulement une protection, mais aussi un sang-froid à toute épreuve.



En ce qui concerne son profil de troupe, le Ranger inconnu est une infanterie légère. À première vue, il peut sembler cher en points, mais bien qu'il soit une troupe d'infanterie légère, il a un attribut BLI élevé (les boucliers Teseum sont bons à ce niveau), ajoutez à cela Mimétisme, on peut dire qu'il est assez résistant et assez difficile à abattre.

Ses capacités offensives comprennent un Attribut TR 13, une compétence de tir digne de la PanO, dont il tirera parti soit avec un Mk12, soit avec un Spitfire AP, tandis que sur les distances plus rapprochées, il donnera de mauvaises surprises avec son Pistolet Lourd.

Mais si le combat devient trop rapproché et trop personnel, avec un Attribut CC 23, sa compétence spéciale Guerrier Né et son arme de cc T2, il sera capable d'abattre n'importe qui, même les troupes spécialisées dans le combat rapproché.

Le Ranger Inconnu. Bon sang, ce type a pris un BUFF. Alors qu'il était difficile à justifier en N3, ses nouveaux profils en N4 sont devenus tout simplement incroyables. Au combat, il est assez terrifiant avec des buffs à ses stats de CC, gagnant Arts Martiaux N2 (qui est la version de la N3 de Niveau 3), Immunité Shock, Mimétisme (-3), Conscience Tactique, et un VMS1, Le Ranger Inconnu fait ce que Le Ranger Inconnu veut. Bien que nous ayons perdu Chaîne de Commandement, et il est Troupe Spécialiste dans tous les profils, donc il peut toujours appuyer sur des boutons au besoin. Je pense que ce gars va se retrouver sur de nombreuses listes de la N4.

Après tout cela, pensez-vous toujours que c'est une IL coûteuse ? Ces points ne sont rien d'autre qu'un péage que vous devez payer pour pouvoir recruter une légende vivante qui vous mènera à la victoire.

THE UNKNOWN RANGER

ARIADNA / USARIADNA RANGER FORCE

CORVUS BELLI
INFINITY

CONCEPT DESIGN

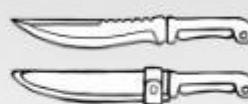
FIGURE/WEAPON SCALE



1. HEAVY PISTOL



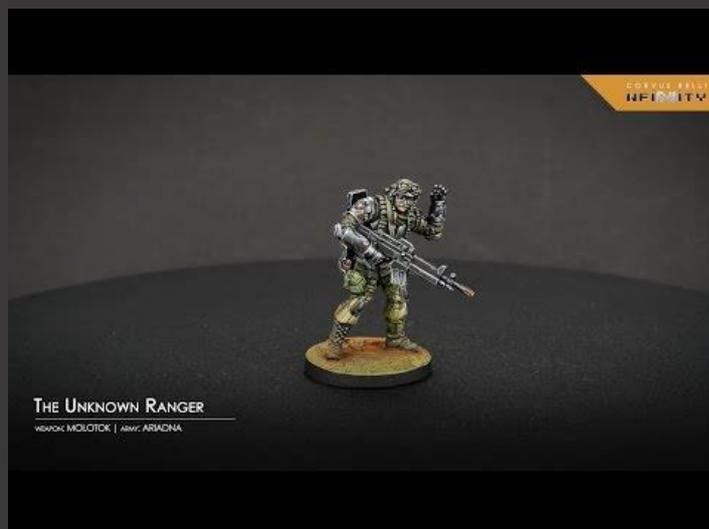
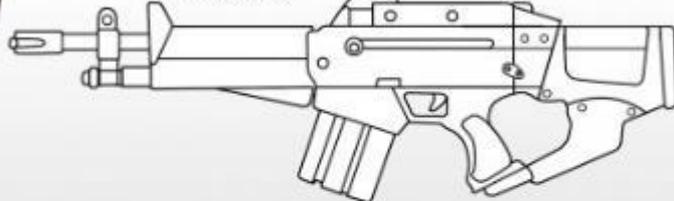
2. KNIFE



3. RIFLE



4. MOLOTOK



ТРАКТОР МУЛ



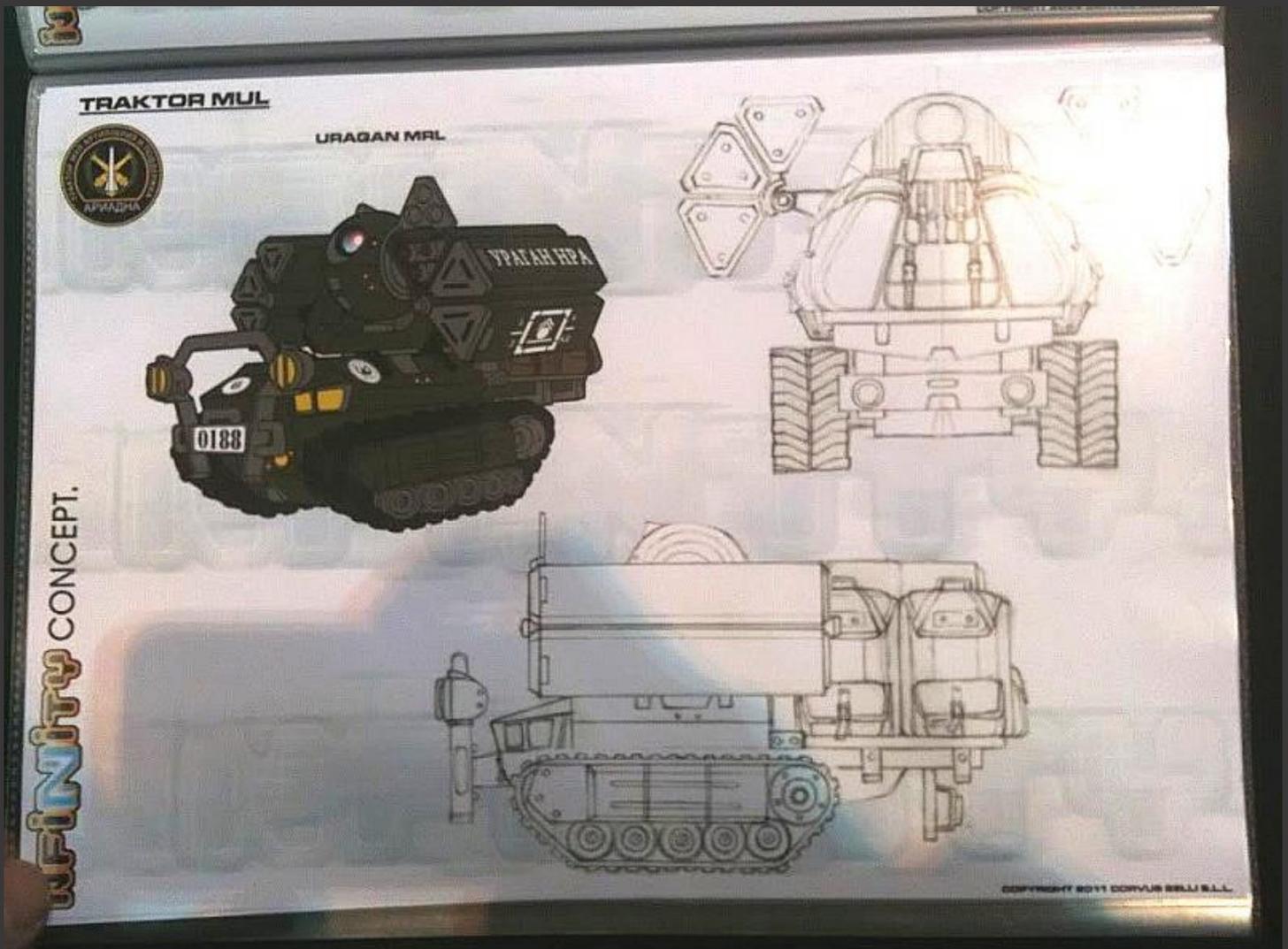
"Tuetur et terret" (Protéger et Effrayer).

Ancienne devise de l'artillerie impériale russe, adoptée par le régiment d'artillerie et de soutien de l'armée d'Ariadna.

Les unités d'artillerie ariadnaïses ne sont pas très modernes et, en fait, sont largement basées sur des philosophies de saturation par le feu plutôt que de précision. Mais le fait de ne pas être de haute technologie a ses avantages. Premièrement, les pièces et composants sont plus résistants et durables, sans problèmes de traction, d'humidité, etc... Deuxièmement, elles sont presque indétectables électroniquement, en raison de leur très faible, voire inexistante, émission d'ondes électromagnétiques. Et troisièmement, tout (maintenance, pièces détachées...) est moins cher.

Les régiments d'artillerie d'Ariadna préfèrent opter pour des unités de type LRM, des lance-roquettes multiples et des pièces de moyen calibre, polyvalentes et légères, mais dotées d'une puissance et d'une capacité suffisantes pour paralyser toute offensive ennemie par leurs propres moyens. Ces unités très mobiles sont parfaitement adaptées aux forêts denses et aux montagnes escarpées d'Aube. L'orographie compliquée de la planète Aube ne permet pas aux troupes de faire confiance aux lignes

de ravitaillement. Afin d'éviter de manquer d'approvisionnements au milieu d'une campagne, des versions désarmées du Traktor Mul sont devenues des unités de transport permettant d'acheminer des équipements et du matériel aux forces avancées. Grâce à la grande mobilité de ces machines, les soldats peuvent toujours compter sur une quantité accrue de ravitaillement, où qu'ils se trouvent. Et aussi sur l'appui-feu le plus infernal et la couverture la plus dévastatrice que l'on puisse imaginer.



DOZERS



Ces unités sont présentes dans toutes les armées de l'Ariadna, composées de sapeurs et d'experts en démolition, en maintenance et en récupération de matériel de combat. Les Dozers sont les ferrailleurs et les brise-portes de l'Ariadna, et ils ont reçu leur nom en raison de leur capacité à faire fonctionner les véhicules polyvalents de soutien du génie et de l'artillerie que sont les Traktor Mul.

À l'origine, le corps fut créé pour dégager des chemins à travers les denses forêts de l'Ariadna et pour construire des ponts permanents ou des pontons sur les nombreuses rivières et les profonds ravins des zones les plus sauvages de la planète. Cependant, ils sont également responsables de l'entretien des machines et sont experts dans le traitement du Teseum. Les dozers peuvent réparer les armes, les équipements et les blindages, qu'ils soient simples ou les plus complexes utilisés par les Tcherkésskas cosaques.

En raison du manque de haute technologie en Ariadna, ils ont développé un œil vif pour reconnaître les pièces de matériel utile au milieu du butin de la bataille. Les troupes ariadnaises ont pour ordre permanent de minimiser les dommages causés au matériel ennemi, afin que les Dozers puissent utiliser des pièces et des technologies adaptées aux systèmes ariadnais. C'est pourquoi leurs sacs à dos sont de véritables trésors de surprises. Ils sont devenus le pire cauchemar du corps logistique, demandant avec insistance toujours plus de matériel pour réparer une chose ou une autre, ou "empruntant" quelque chose pour une tâche "urgente". Ils sont aussi des spécialistes du piratage des systèmes de sécurité.

Les dozers sont des experts en démolition, qui ont une connaissance instinctive de la quantité d'explosifs nécessaire pour tout type de serrure électronique. C'est pourquoi il est habituel qu'ils soient requis en première ligne pour soutenir les assauts sur des positions hautement fortifiées.

CATERAN



"Cuidich 'n Clann" (Aide au clan).

Devise générale des Régiments irréguliers Cateran.

Les Cateran sont des guerriers claniques discrédités. De vieux soldats professionnels qui, aveuglés par l'ambition, ont quitté l'armée pour devenir des brigands et des bandits de grand chemin.

Les objectifs des Cateran sont généralement les convois de Teseum qui quittent les mines calédoniennes et les raffineries en direction du territoire cosaque ou mérovingien. Les Cateran combinent leur expérience militaire avec leur expérience de la guerre interclanique. Spécialistes des embuscades en territoire montagneux, ils immobilisent généralement leurs objectifs à distance, à partir de positions cachées, d'où ils apparaissent ensuite pour achever leur ennemi au corps à corps si nécessaire. Leurs activités illégales sont particulièrement néfastes car elles affectent le moteur économique de la Calédonie.

Néanmoins, leurs actions ne sont généralement pas aveugles, les Cateran restent fidèles à leur clan, contre lequel ils n'agiront jamais. Simultanément, leurs clans les dédommageront en les protégeant de l'autorité du Justiciar et en les engageant par contrat à réaliser des actes hostiles contre les clans rivaux, dans l'un des nombreux conflits et querelles qui caractérisent la politique complexe de la Calédonie.

Ainsi, les Cateran peuvent se retrouver recrutés et intégrés dans n'importe lequel des régiments irréguliers que les clans fournissent pour la défense de leur territoire ou d'Ariadna. Le service à la nation par le biais du clan est un moyen de nettoyer partiellement leur dossier, mais tous ne sont pas aussi loyaux. Il y a toujours des éléments renégats qui ne reconnaissent aucune autre autorité que l'argent et qui travailleront pour celui qui peut les payer. Pour cette raison, en Ariadna, le terme Cateran sera toujours synonyme de maraudeur et de criminel.

WARDRIVERS



"Alors j'ai juste mis mon malware dans la porte dérobée de son système. Je ne l'ai même pas vu venir. J'aurais pu prorgasmer à ce moment-là et tout de suite !"

Johnny "Frostbyter" Chen, Wardriver de classe grise, bar virtuel à double cryptage dans l'environnement privé de la communauté Wardriver à Maya (région de Varuna).

Le terme "wardriving" remonte à l'aube du 21^e siècle, lorsque les hackers l'utilisaient pour désigner la pratique consistant à se déplacer en ville à la recherche de réseaux ouverts à infiltrer. Aujourd'hui, le mot a été réorienté par les hackers qui parcourent la Sphère en offrant leurs services en tant que hackers à la demande, en faisant de brefs contrats en tant qu'agents de cybercombat.

Les wardrivers forment une communauté éclectique dont les membres viennent de tous les horizons, depuis les modestes escrocs qui utilisent des modèles de programmation pré-générés jusqu'aux ex-

militaires bien formés qui préfèrent la vie et le salaire d'un agent indépendant. Malgré les liens uniquement informels qui les unissent, les Wardrivers forment une communauté très soudée, se réunissant régulièrement dans des lieux virtuels secrets à travers Maya. Dans ces environnements privés, les Wardrivers partagent plus que des plaisanteries et des conseils sur la programmation des combats ; ils échangent également des informations sur les clients, les contrats et les programmes d'entraînement tactique au cas où le combat quitterait la scène "cyber" et deviendrait balistique. Ainsi, ils s'assurent que toute personne portant un écusson de Wardriver possède certaines qualifications de base et contribue à maintenir le prestige de la communauté sur le marché des mercenaires. Pour ces hackers, la réputation a plus de valeur que l'argent. Quiconque traîne le nom de la communauté dans la boue deviendra un paria et risquera d'être effacé de la sphère des données... ou bien pire encore.

WARDRIVERS, MERCENARY HACKERS

MERCENARIES / USARF

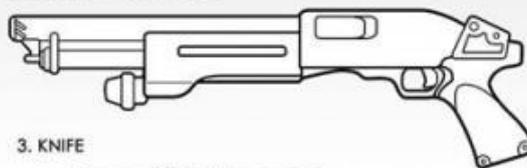
CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. BOARDING SHOTGUN



3. KNIFE



PARA-COMMANDOS



"Preux et audacieux".

Devise du 1er régiment de Para-Commandos.

Le 1er Para-Commandos est le régiment d'infanterie aéroportée mérovingien qui agit en tant qu'unité de réponse rapide et d'interdiction à la fois pour la Force de Réponse Rapide Mérovingienne et pour la Kosmoflot.

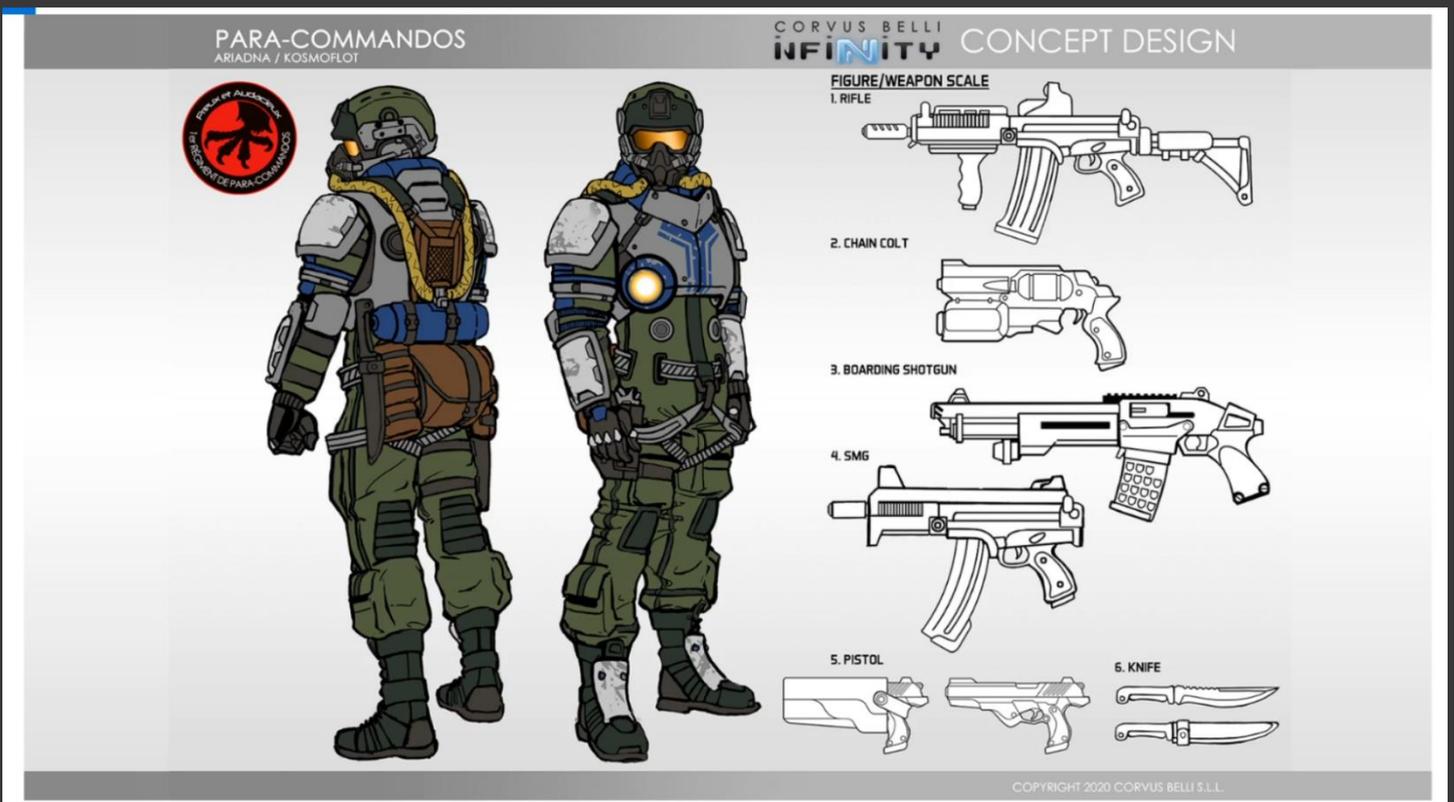
Les Para-Commandos sont les premiers sur la scène, souvent déployés avant même le début de la bataille. Fondamentalement, le travail du 1er Para-Commandos est d'accomplir les tâches les plus risquées de l'infanterie légère : insertions aéroportées, avancées rapides, attaques surprises et retraits précipités vers leur point d'exfiltration avant que l'ennemi ne puisse réagir.

Le 1er fait partie du corps des Lanciers Parachutistes, l'infanterie de lanciers parachutistes des forces mérovingiennes, et a été élu comme élément avancé de la Kosmoflot en raison de sa capacité à mener des opérations spéciales. Ces hommes et ces femmes sont spécialisés dans les sauts HALO (haute altitude, faible ouverture) pour éviter la détection radar, mais ils ont également été formés pour opérer en Zéro-G grâce aux programmes d'échange signés par la Stavka avec le Sabre d'Allah, ainsi qu'avec la Force Militaire Nomade.



En raison du niveau de risque et du taux de mortalité très élevés de leurs missions, les membres de la 1ère reçoivent le nom familier de Jacques Demi-messe, comme une boutade sur leur courte espérance de vie. Mais cela ne semble pas les déranger. Les Para-Commandos sont le genre de gars qui ont un travail très dangereux et qui l'aiment.

Des fanfarons ? S'ils n'étaient pas aussi bons, personne n'oublierait leur légendaire suffisance...



1ST HIGHLANDER SAS



Le Highlander SAS (Special Ariadna Service) est un régiment commando calédonien composé d'experts en opérations d'"incursion, contact et exfiltration". Ils sont chargés de la reconnaissance avancée pour l'armée calédonienne Highlander et pour la Kosmoflot. Ils adhèrent à l'ancienne devise de l'unité, "Qui ose gagne", et l'honorent encore dans chaque mission. Les SAS préfèrent le couvert de la nuit pour leurs opérations, et ils adorent monter une bonne embuscade. Leur style consiste à rester cachés jusqu'à la dernière seconde possible et à attendre que l'ennemi soit juste au-dessus d'eux avant de les égorger silencieusement ou de les abattre avec une puissance de feu à courte portée.

C'est leur modus operandi particulier, si bien adapté aux cadres étroits typiques du combat spatial, qui a conduit la Stavka à les sélectionner pour rejoindre la Kosmoflot. Les S.A.S. Highlander se sont bien et rapidement adaptés au combat en apesanteur, comme de vrais professionnels habitués à de nouveaux défis, faisant honneur au poème inscrit sur les murs de leur quartier général : "Nous sommes les Pèlerins, maître, nous irons toujours un peu plus loin..." Dans cette nouvelle affectation, le caractère hautement dangereux et exposé de leur travail augmenterait de manière exponentielle.

Les S.A.S. doivent faire preuve d'esprit d'équipe et coordonner leur action avec celle des autres unités, mais ils savent qu'en tant qu'unité avancée, dans un combat réel, ils seront toujours isolés et livrés à

eux-mêmes. Ce n'est pas un problème pour les membres d'une unité bien connue pour son initiative indépendante, sa résolution et sa bravoure. Une unité qui est devenue une force d'attaque aussi mortelle dans les vaisseaux spatiaux et les orbites que sur une surface planétaire. Après tout, quels défis la noirceur de l'espace peut-elle poser aux commandos qui aiment la nuit ? N'oubliez pas leur devise : les S.A.S. osent toujours, et ils gagnent toujours.



SCOTS GUARD



“Air son ar duthchais” (“Par notre héritage”).

Devise Gaélique des Scots Guards.

La création du régiment des Scots Guards fut la réponse du secteur le plus progressiste du Highlander Army Command's, à la suite des leçons tirées de la douloureuse défaite subie lors des Guerres Séparatistes. Ils tentèrent de fonder une unité qui s'éloignerait de l'influence du concept de loyauté clanique, si présente dans toutes les troupes Highlanders. Ce nouveau régiment ne répondrait qu'au Commandement militaire et au Justiciar, et non à un clan. Pour sa formation, son entraînement et son commandement, ils firent appel au colonel Émile Augier, un officier mercenaire d'origine mérovingienne qui connaissait bien les techniques modernes de combat. Le colonel a transformé le 6e régiment en une unité flexible et mobile, très bien entraînée et disciplinée, adepte aussi bien des combats à longue distance que des combats rapprochés. La création de ce nouveau régiment, connu sous le nom de

"Scots Guards", fut très critiquée par les clans les plus puissants, qui y voyaient une attaque claire contre leur influence politico-militaire en Calédonie. Il est communément admis, bien qu'il n'ait jamais été possible de le prouver, que cet antagonisme a été alimenté par le gouvernement de Mat', toujours intéressé à intensifier la rivalité entre les clans et le Justiciar afin de maintenir la Calédonie dans une situation politiquement faible et instable. La mort soudaine du colonel Augier fut attribuée au service de renseignement cosaque, mais cette attribution non plus, ne put jamais être prouvée. Le remplaçant du colonel était son premier officier, le commandant Clyde Rannoch, un vétéran du SAS, qui allait poursuivre le travail novateur de son prédécesseur. Sous le commandement du commandant Rannoch, le second bataillon du régiment fut formé aux techniques commando, spécialisé également dans les embuscades et les actions surprises.

Les Scots Guards ont eu la chance de prouver leur valeur lors des différentes Offensives Antipodes, mais là où ils se sont vraiment distingués, ce fut dans les Conflits Commerciaux, face aux forces professionnelles régulières mieux équipées qu'eux. Les Scots Guard montrèrent leur valeur dans les opérations à la frontière nord-est, où ils soutinrent les actions de la Force de Réaction Rapide mérovingienne, et y reçurent une Mention honorable pour leur brillante performance contre les forces imparables de Yu Jing lors de la défense de LochEil. Le Sixth Regiment a alors démontré qu'il s'agissait d'une unité d'élite comparable à toute autre dans la Sphère, une unité qui compte sur le courage inné des Highlanders tout en étant séparée de leur frénésie caractéristique au combat. Néanmoins, le plus important est qu'ils démontrèrent leur adaptabilité et leur capacité à s'intégrer dans une force multinationale. Et c'est pourquoi les Scots Guard ont été la première option du Commandement Ariadnais pour former, comme l'exigeait l'O-12, le Corps Expéditionnaire destiné à Paradiso et aussi l'une des premières unités Ariadnaise destinées à aller au-delà du système d'Aube.

Les Scots Guards forment une étrange unité dans les forces armées calédoniennes, un corps régulier spécifiquement formé pour exécuter des opérations spéciales, doté d'une forte fierté régimentaire, mais sans aucun lien clanique comme dans les autres régiments, une unité qui combine le meilleur de la tradition guerrière avec le meilleur de la tradition des Highlanders, et aussi les techniques les plus sales des commandos S.A.S. avec les techniques de combat les plus modernes, une promesse de ce que les armées calédoniennes et ariadnaïses pourraient être dans le futur.



CADIN "FIRSTSTRIKE" DONN.



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

Certainement, pour Cadin, il n'y avait pas de doute : il voulait aller aussi loin que possible pour profiter au maximum de ce que la vie avait à offrir.

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



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

Le résultat est que Cadin se retrouvait plus loin de sa ville natale qu'il n'aurait pu l'imaginer. Le service du Corps Expéditionnaire pour l'O-12 est une grande opportunité pour Cadin d'explorer la Sphère et de découvrir de nouveaux sports extrêmes qui lui permettront de rester affuté et de continuer à profiter du danger pendant ses périodes de repos. Mais pour un homme tel que lui, toujours assoiffé

d'enrichissement personnel, une fois que vous avez posé le pied sur une autre planète, une fois que vous avez combattu et tué sous deux soleils, on ne peut rentrer chez soi ; c'est impensable ! Il n'y a plus rien qui le lie à Aube. C'est une planète dépassée. Pour ce drogué d'adrénaline, la Sphère entière est son nouveau terrain de chasse, et il la parcourra au service du Corps Expéditionnaire, sous le commandement de l'O-12, toujours en première ligne, avec ses lames sorties et prêt à se laisser envahir par sa soif de sang afin de prendre le plus grand nombre possible de proies et se sentir vraiment vivant.



INFINITY
CODE ONE

CADIN "FIRSTSTRIKE" DONN **ARIAONA** 



FIGURE/WEAPON SCALE

1. T2 CCW




2. T2 RIFLE

3. HEAVY PISTOL



4. GRENADES



CORVUS BELL COPYRIGHT 2021 CORVUS BELLI S.L.

UXÍA MCNEILL



Uxía McNeill est une force d'un mètre soixante-dix à ne pas sous-estimer. Brusque, imprévisible, violente et grossière, c'est une brute de la vieille école. Ou, comme on l'appelait souvent dans son quartier, "une vraie salope". Elle a toujours été du genre à être à contre courant, à se rebeller sans but précis, à ne pas se soumettre aux valeurs préétablies de la société. Après avoir été expulsée de deux écoles et d'une maison de correction, elle a choisi d'embrasser le côté sauvage de la vie : pour devenir le lieutenant d'un gang de rue, les "Scots Razors", puis de rejoindre un réseau de contrebandiers Irmandinho.

Chaque fois, elle a été virée de tous les boulots qu'elle a pris, et elle ne les prenait que pour faire perdre à la police sa trace. D'autre part, elle a survécu à quatre ans dans l'armée calédonienne. Le recruteur fut étonné de voir qu'une femme aussi turbulente fasse preuve d'un talent aussi exceptionnel pour la furtivité et les opérations clandestines. Après une période d'entraînement atypiquement longue (en raison de son temps passé en détention), elle rejoint directement le régiment SAS Highlander. Là, Uxía réalisa que son but dans la vie n'était pas seulement de tirer sur des gens, mais aussi de doubler les autorités en le faisant. Avec les SAS, elle pouvait mettre en œuvre les tactiques audacieuses qu'elle apprit avec les Irmandinhos.

Dans sa jeunesse, elle avait dû acquérir les compétences nécessaires pour échapper aux patrouilles lors de ses passages en contrebande, et depuis elle peut maintenant agir sous le radar de n'importe quel réseau de sécurité. Cependant, l'amour d'Uxía pour les bagarres et le désordre la rend loin d'être idéale pour les opérations secrètes de surveillance. Une fois que l'ennemi est dans sa zone de combat, car elle se trouve avec une vision étroite de la situation à ce moment et commence alors à lancer directement grenades et insultes à gauche et à droite, puis faire jouer sa musique avec sa chère "Ramona", son fidèle fusil à pompe.

"Je sais beaucoup de trucs sur la façon de détruire des bâtiments et des véhicules, je sais aussi comment entrer et sortir sans être détecté. De plus, je suis experte en mensonges, vols, enlèvements, et surtout en meurtres. C'est mon travail et je le fais bien et avec fierté. Mais vous avez déjà tout cela dans mon dossier, alors... Pourquoi me font-ils perdre mon temps ?"

Caporal Uxía McNeill, 1er Régiment S.A.S. Extrait de l'entretien d'évaluation du Corps Expéditionnaire d'Ariadna.

Après tant d'années de service dans les opérations spéciales, la question que nous devrions nous poser à propos d'Uxía McNeill n'est pas de savoir pourquoi elle est toujours au grade de caporal. Ce que nous devrions nous demander, c'est comment il se fait qu'une femme avec un tel passé continu de dérapages et d'infractions, arrive à faire encore partie de l'armée ariadnaise.

Prenons par exemple l'affaire EH-5B004929, dans laquelle vous trouverez un fichier joint. La police militaire et le procureur militaire étaient totalement convaincus de la culpabilité de la caporale McNeill et du détournement d'armes et de provisions militaires vers un réseau de contrebandiers Irmandinhos, pour leur revente sur le marché noir. Néanmoins, le juge militaire a rejeté l'affaire au motif de "l'absence de preuve". La rumeur veut que des pressions aient été exercées par les plus hauts niveaux de l'armée pour clore l'affaire sans enquête officielle. Nous pensons que tout ce manège était l'un des moyens de financer au noir les opérations clandestines de la Stavka, et que le caporal McNeill en est l'un de leurs principaux officiers infiltrés.

Ce qui nous amène à ce qui devrait être notre principal sujet d'enquête. Pourquoi la Stavka nous enverrait-elle un de ses meilleurs agents secrets tout en nous faisant croire qu'elle n'est qu'un simple commando de combat au sale caractère ?

Lieutenant Mary Cavendish, Unité Psi, renseignements militaires de l'O-12, rapport pour la Commission de suivi du CEA. Séances à bord de la frégate du Bureau Aegis, Impératif Catégorique, en orbite autour de Paradiso.



WILLIAM WALLACE



"Pro Libertate" (Pour la liberté).
Devise du clan Wallace.

Sir William Wallace (1272 ? - 1305), héros national écossais, proclamé "gardien de l'Écosse au nom du roi". Il s'est distingué comme l'organisateur de la résistance écossaise contre le roi anglais Edouard 1^{er} d'Angleterre. Ses exploits ont été le thème favori des poèmes épiques écossais. Wallace tira à l'époque avantage de sa connaissance du terrain et des particularités de ses troupes légères éminemment légères pour réaliser des offensives qui forcèrent les Anglais à reculer, remportant de brillantes victoires, en venant même à ravager le nord de l'Angleterre. Il fut exécuté sur le territoire anglais après avoir été fait prisonnier.

Le projet "Chieftain", développé en secret par ALEPH avec le soutien de la PanOcéanie et de Yu Jing, avait pour but de recréer une figure caractéristique de l'esprit nationaliste écossais pour l'introduire en

Ariadna afin d'attiser les flammes de l'indépendance calédonienne. En tant qu'élément de discorde, il devait tenter de diviser les différentes communautés ariadnaïses, ce qui devait conduire les Calédoniens à entreprendre une série de campagnes d'annexion et de conquête. Ainsi, les conflits internes et la guerre civile auraient affaiblis l'Ariadna, et les auraient discrédités devant l'O-12, ouvrant par-là, la voie à l'entrée sans restriction de la PanOcéanie et de Yu Jing sur cette riche planète.

Wallace fut envoyé en Ariadna dans une capsule de débarquement monoplace, furtive et non récupérable. Lors de sa rentrée par l'orbite polaire de la planète, une voie d'accès qui était la moins protégée mais aussi la plus compliquée qu'une planète puisse avoir, il y rencontra un fort orage électrique. La Récréation y perdit le contrôle de la capsule, s'écrasant ainsi dans la zone subarctique du nord du continent septentrional ariadnaïse, à cinq cents kilomètres du point d'atterrissage prévu et au cœur du territoire d'Antipode.

Un homme normal serait mort avec la force de l'impact, mais Wallace est tout sauf un homme normal. Il a survécu, bien qu'il reçu une blessure brutale à la tête ce qui endommagea une partie de son wetware et détruisit sa capacité à communiquer avec ALEPH. Souffrant d'un choc aigu et d'une amnésie partielle, Wallace erra perdu et désorienté dans la région, tuant tout Antipode hostile se trouvant sur son chemin.

Alors à bout de forces, il fut trouvé par un groupe de chasseurs calédoniens, qui le recueillirent, le confondant avec un des nombreux Caterans renégats. Ainsi, Wallace fut emmené dans un état semi-comateux dans la ville calédonienne d'Inverloch. Là, il récupéra rapidement de ses blessures, mais pas de son amnésie, restant incapable de se souvenir de sa mission ou de son origine.

Néanmoins, avant même qu'il ne puisse commencer à s'inquiéter de sa situation, les attaques antipodes sur la colonie commencèrent. Il s'agissait d'une série de raids en représailles aux massacres causés par la Récréation, qui avait rompu une trêve déjà fragile. Et dans l'intensité du combat, le légendaire William Wallace renaquit. La ténacité, la résolution et la bravoure dont Wallace fit preuve pendant la bataille impressionnèrent profondément les Calédoniens. Armes en main, il défendit toute une partie de la ville, assurant avec compétence et force, le commandement de la défense, repoussant ainsi les nombreux assauts des Antipodes et organisant des escouades de traque pour chasser les survivants et empêcher leur réorganisation.



Wallace avait alors sauvé la colonie. Il était même le héros de celle-ci, mais c'était aussi lui qui avait provoqué les attaques, et il devait donc en répondre devant la Chambre des Clans et clarifier son identité. Ses qualités surhumaines firent suspecter aux membres de la Chambre son origine extraplanétaire, c'est pourquoi ils firent appel aux conseils de l'"attaché culturel" de la Mission Commerciale Nomade, la couverture de l'agent local de la Main Noire, qui l'identifia comme un agent de l'ALEPH.

Mais Wallace avait passé trop de temps déconnecté de l'IA et de ses mises à jour continues. Pendant son séjour parmi les Calédoniens, il était revenu à ses origines mythiques et il n'avait plus le moindre intérêt à retrouver la mémoire perdue, ni à redevenir une marionnette d'ALEPH.

La Récréation fut donc soumise à une opération chirurgicale très délicate, par des techniciens Nomades, qui le mutila de tous les systèmes dépendant d'ALEPH, en appliquant les connaissances qui furent obtenues durant l'"Opération Avicenne". Une fois assurés de la capacité de Wallace à penser de manière indépendante de celle-ci, les Nomades, avec un humour noir, firent pression sur les autorités ariadnaïses pour qu'elles tirent parti des capacités de la Récréation contre son propre créateur. Il ne pouvait y avoir de meilleure vengeance contre ALEPH, et rien ne convenait mieux au caractère de Wallace que d'en faire un symbole de la liberté et de l'autonomie de l'Ariadna.

Affecté en tant qu'officier tactique dans la Highlander Army, il s'intégra parfaitement à la société calédonienne malgré des débuts difficiles. Au début, et en raison de ses origines, il fut considéré comme un intéressé et il vit sous l'ombre de la trahison. De ce fait, il participa à plus de duels d'honneur que tout autre officier de l'armée. À cette époque, il fut défié dans des combats d'homme à homme par des champions de la plupart des clans majeurs de Calédonie, et aucun d'entre eux ne réussirent à le vaincre. Wallace a su s'affirmer d'abord avec la force de son bras, puis, progressivement, avec force de diplomatie, d'intelligence et de bravoure, gagnant finalement la confiance des chefs de la Chambre des Clans.

Wallace a été recréé avec une connaissance tactique réactualisée pour le combat moderne, en l'adaptant aux techniques de guerre plus récentes, dont il est expert. Le leadership est inné en lui, mais sa plus grande vertu est qu'il possède le cœur d'un guerrier. Il est capable d'imaginer les plans de bataille les plus risqués et de les mener personnellement à bien. Son intelligence rapide et son incroyable vigueur sont extraordinaires. Il dégage une énergie animale qui lui donne un sentiment de sauvagerie et d'indomptabilité. Au combat, il est inarrêtable, son corps amélioré lui permet de toujours avancer, en ignorant les projectiles ennemis et en démontrant sa prédilection pour le combat au corps à corps.



L'histoire du dossier militaire de Wallace est aussi longue que la lame de sa claymore, qui s'est distinguée notamment lors de la 4^e Offensive Antipode et des Guerres de Contrebandiers qui se situèrent dans la Zone d'Exclusion d'Ariadna. Il gagna son rang et sa position actuelle grâce à sa persévérance, sa férocité et cette ténacité si caractéristique des Calédoniens. Aujourd'hui, après plusieurs années de service continu, on reconnaît en lui un commandant brillant, terrible et perturbateur, capable d'arracher à ses Highlanders chevronnés la dernière goutte de détermination et de courage, dont il est immensément fier et qu'il mène toujours depuis la 1^{er} Ligne.

ÉQUIPES DE DÉFENSE DE VOLONTAIRE ROKOTS

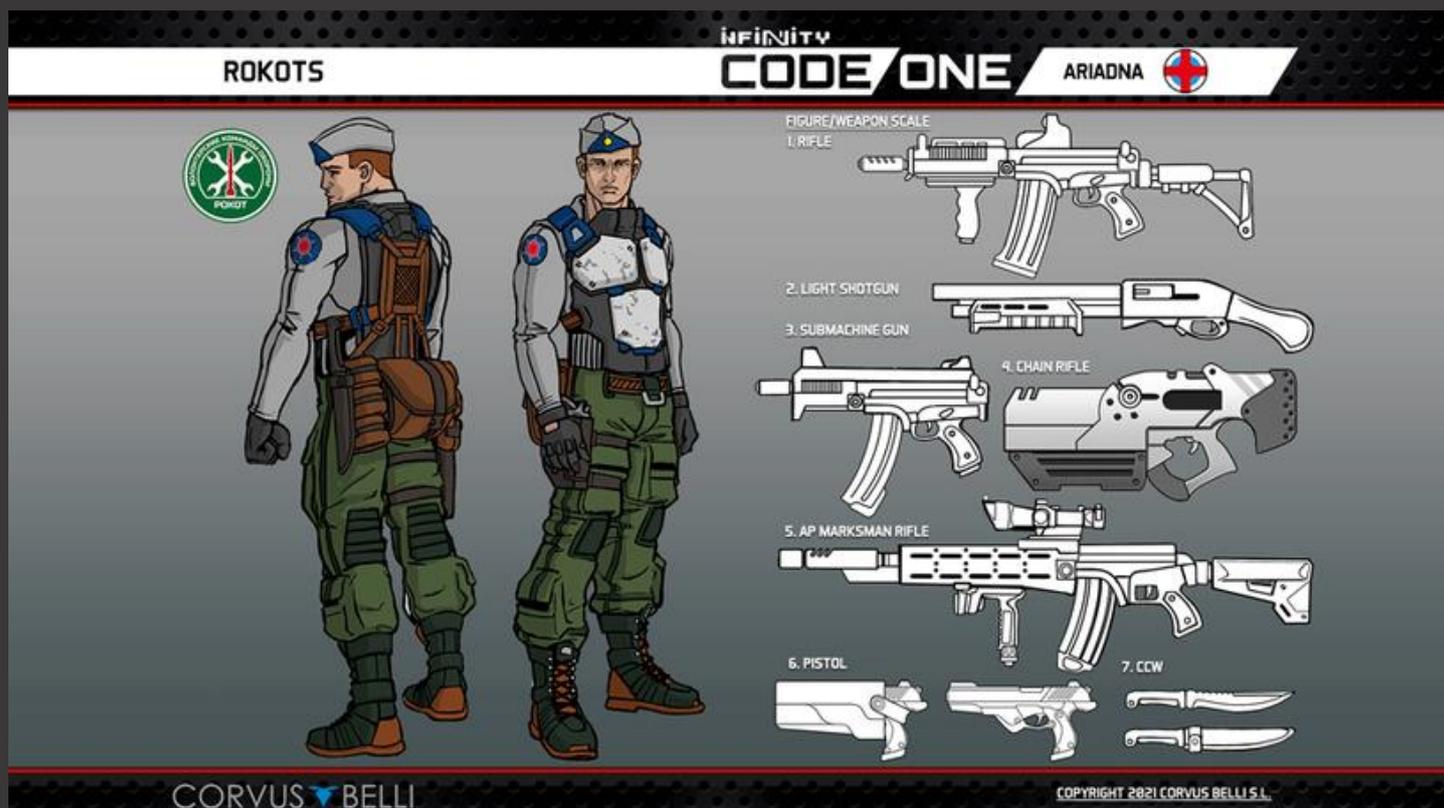
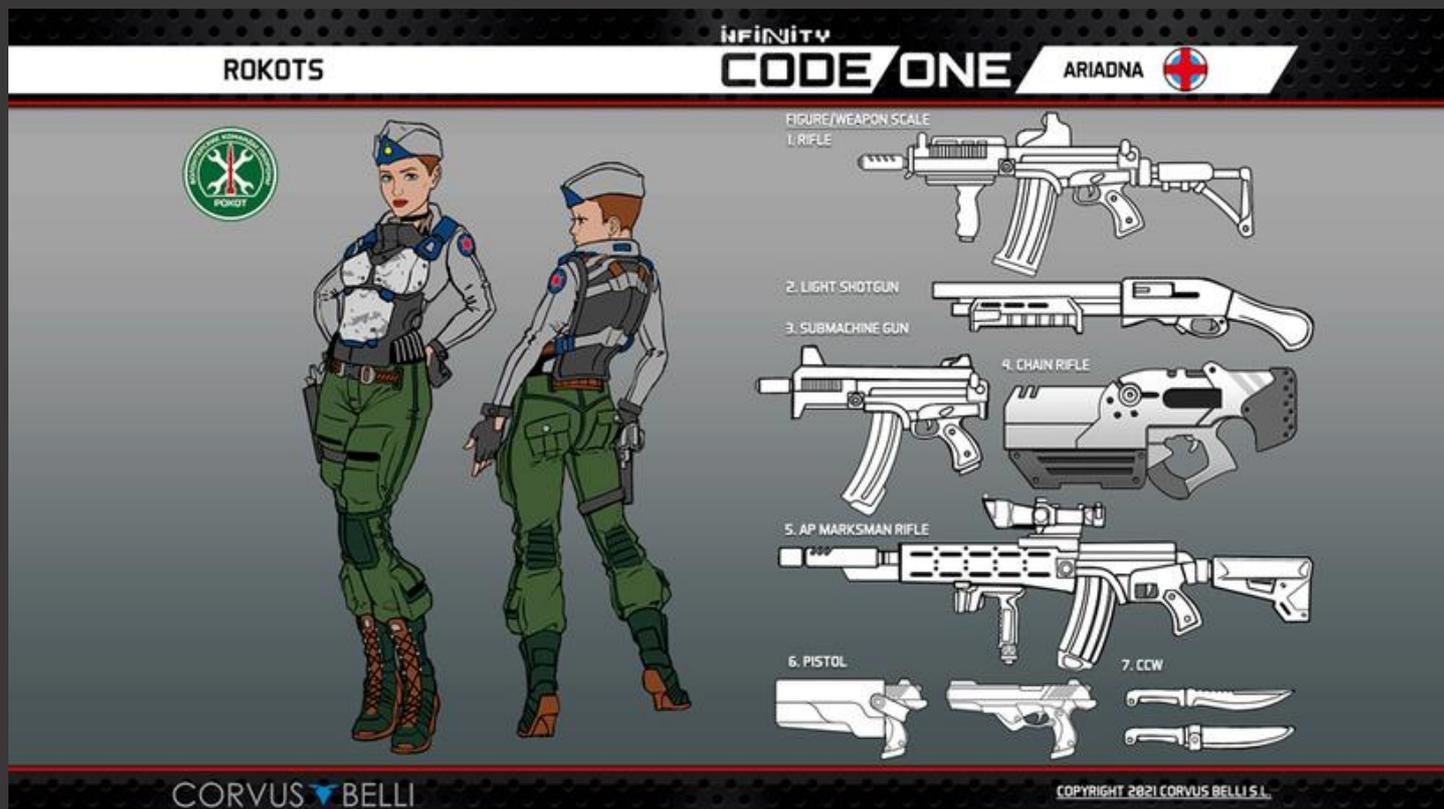


Pendant les Conflits Commerciaux d'Ariadna, les envahisseurs extraplanétaires découvrirent dans les zones industrielles Cosaques, qui semblaient sans défense, un écho grondant présageant leur défaite. Ce grondement émanait de la gorge des hommes et des femmes des équipes de travail militarisées des Cosaques : des unités de volontaires connues sous le nom de Rokot, et prêtes à mourir pour leur Patrie. En Ariadna, Рокот ("Rokot", signifie "grondement" en russe) est le nom générique de tout ouvrier d'origine cosaque. Une ancienne tradition industrielle Cosaque consiste à donner aux différentes équipes de travail de la ville-usine de Dynamo des noms de fusées et de sondes spatiales russes. Lorsque la première équipe Rokot naquit, ses membres décidèrent d'honorer leur nom et de devenir ainsi la troupe la plus bruyante de toutes les usines de la ville.

Travailleurs infatigables le jour et véritables perturbateurs la nuit, ils devinrent si célèbres dans la ville de Dynamo que ses habitants commencèrent à appeler tous les ouvriers d'usine Rokot. Ainsi, progressivement et en raison de la diaspora industrielle cosaque, ce surnom est devenu celui de tout ouvrier industriel cosaque en Ariadna. Cependant, ce n'est que lors des Conflits Commerciaux ariadnais que ce nom est devenu légendaire. Les Rokot organisèrent des équipes de défense irrégulières qui, grâce à leur parfaite connaissance des zones industrielles labyrinthiques, purent se

glisser à travers les lignes des forces panocéaniennes assiégeant la ville pour harceler leurs troupes avec de sales tactiques de guérilla urbaine.

Très vite, leur exemple fut suivi par les équipes Rokot d'autres villes et elles devinrent un véritable phénomène national au grand dam des envahisseurs. A la fin du conflit, la Stavka, impressionnée par l'efficacité et la robustesse de ces hommes et femmes, décida de régulariser ces équipes en les intégrant dans l'armée cosaque comme unités de volontaires. Depuis lors, le Rokot est le symbole de tous les travailleurs cosaques de l'armée ariadnaise : des travailleurs durs comme le fer, toujours prêts à se lever et à gagner la bataille.



DÉTACHEMENT ZÉNITH-7



Forces internationales. Déploiements conjoints. Tout cela est formidable et très nécessaire aux niveaux politique et stratégique, mais la Stavka aime garder le contrôle de toute opération dans laquelle ses intérêts ou ses troupes sont impliqués. Bien sûr, ce n'est pas toujours possible. La chaîne de commandement - ou simplement la distance - peut empêcher un tel contrôle, mais cela ne signifie pas que la Stavka n'a pas cherché une solution à ce problème. Cette solution s'appelle Zenit-7, un détachement spécial d'élite qui a été défini comme le mécanisme de sécurité de la Stavka. Les membres de cette unité très sélective, tous diplômés de la Kazak Spetsnaz Skhola, ont été soigneusement sélectionnés et se distinguent par leur loyauté inébranlable, leur regard glacial et leur apparence sinistre. Il y a toujours de la place pour eux dans les réunions de commandement des opérations spéciales, et sans doute plus qu'il n'en faut car tout le monde préfère garder ses distances avec eux.

La réputation de cette unité est quelque peu trouble. On dit qu'ils sont une unité de surveillance et de contrôle, un plan B de la Stavka, et qu'ils portent toujours des ordres scellés que même le commandant de l'opération ne connaît pas. Que leur mission est de corriger le cours de la situation lorsqu'elle commence à prendre une direction qui nuit aux intérêts de la Stavka, et qu'ils ont carte blanche pour faire tout ce qui est absolument nécessaire.



Tout ce qui est nécessaire. Ils appellent ça "nettoyer et essayer". Et cela inclut la vie de leurs coéquipiers, surtout s'ils appartiennent à des forces étrangères, ce qui pour eux inclut tout Ariadnais d'origine non-cosaque. C'est ce que les gens disent. Bien sûr, ce ne sont que des rumeurs, des ragots de couloir, rien de prouvé. Même si par ailleurs, ce n'est pas la première fois où seul un Zénith-7 revint d'une mission avec l'objectif dans une main... et les plaques d'identification de leurs camarades dans l'autre.



TROUPES D'ASSAUT VOLKOLAK

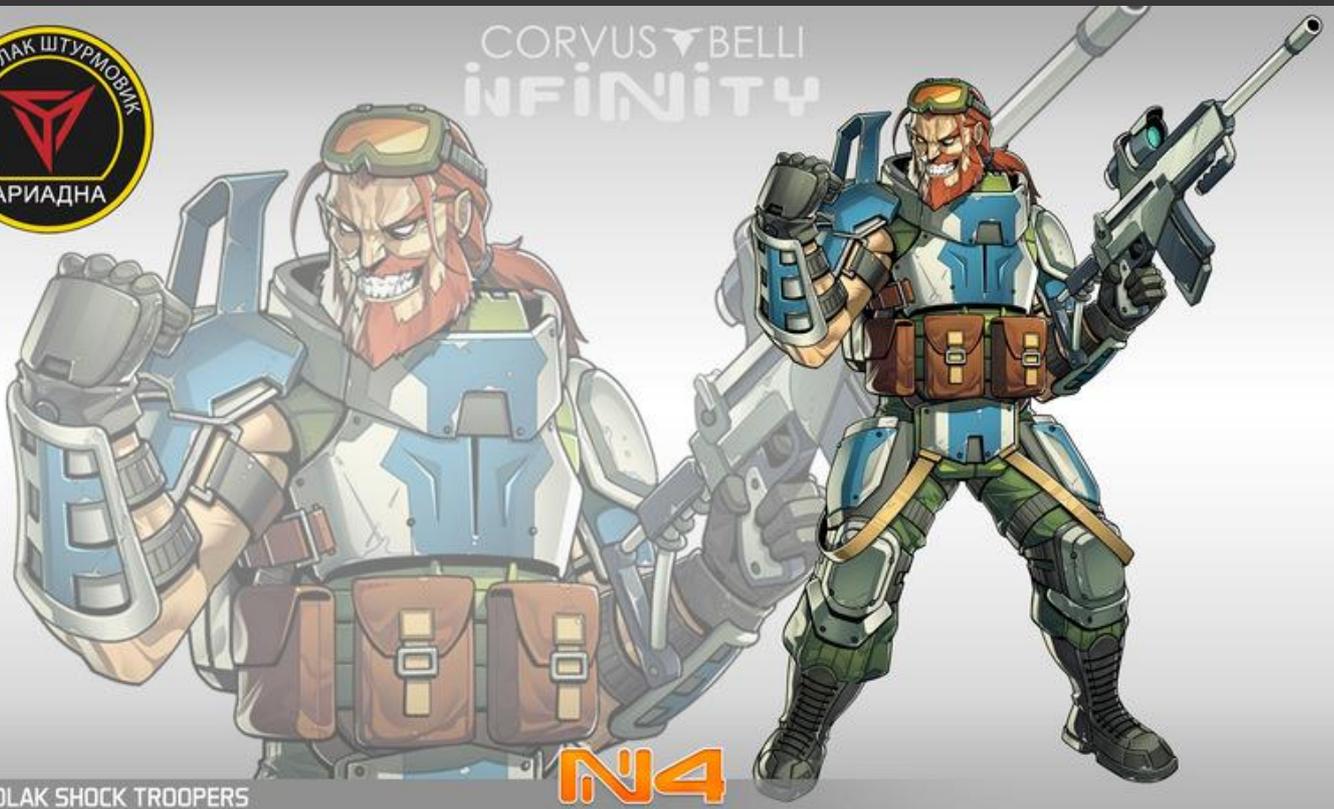


Il y a une citation sur laquelle les pilotes de course, ainsi que les commandos d'opérations spéciales, sont totalement d'accord : "La puissance n'est rien sans le contrôle." Cette déclaration résonna dans les salles de réunion de la Stavka lorsqu'une reconfiguration et une mise à niveau de ses unités furent envisagées pour le nouveau corps qui allait devenir la Kosmoflot. C'est dans ces réunions qu'est née l'idée de s'appuyer sur les acquis du projet Polaris, le programme qui a créé les bearpodes tactiques, pour développer un équivalent spécifiquement conçu pour les dogfaces. De cette façon, ils allaient devenir des agents plus efficaces et plus polyvalents, même si cela signifiait sacrifier une partie de leur puissance, ce qui dans de nombreux cas était presque contre-productif. C'est avec cet objectif en tête que le projet Vervol'f (Вервольф Проект) fut développé et ne tarderait pas à porter ses fruits, bien que ses coûts le rendît impossible à mettre en œuvre à plus grande échelle.

Le résultat du projet Vervol'f fut l'unité d'assaut nommée Volkolak (Волколак), un ancien mot russe désignant les loups-garous, qui est constituée de Dogfaces vétérans ayant de bons états de service, et de quelques jeunes ayant de moins bons états de service, mais d'excellentes compétences. Il est assez facile de distinguer les Volkolaks de n'importe quel autre dogface par leur façon de se déplacer, sans hâte, stress ou rage, mais tout aussi résolus et déterminés.



CORVUS BELLI
INFINITY



VOLKOLAK SHOCK TROOPERS

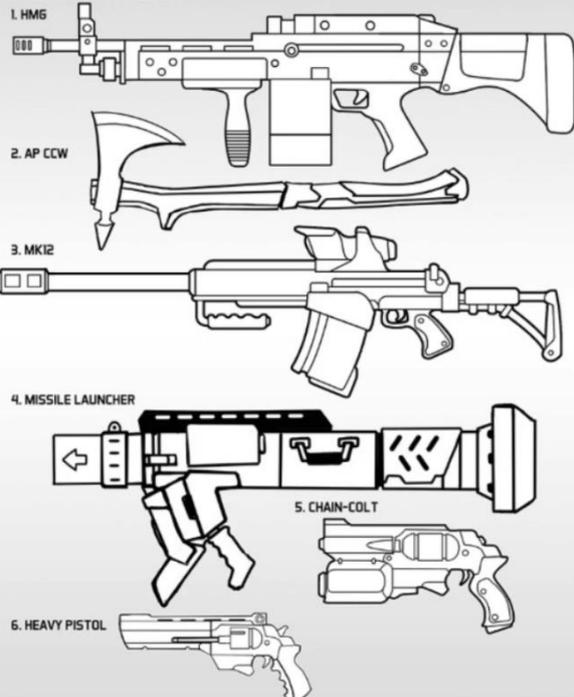
N4

Grâce au traitement Vervolf, la Stavka a produit des troupes dotées de qualités physiques surhumaines, semblables à celles que procure une armure servocommandée, et ces soldats n'ont besoin que de quelques plaques d'armure Teseum solides et légères pour devenir inarrêtables au combat. Entraînés à faire partie de la Kosmoflot et à mener des opérations spéciales conjointement avec d'autres unités, les Volkolaks restent calmes et frais au combat, maîtrisant parfaitement la situation et se déplaçant en synchronisation avec les membres de leur équipe. Aussi efficaces que mortels, ils sont le poing fermé de la Kosmoflot, peut-être un peu trop intense, mais très efficace pour mettre fin à un combat. La combinaison parfaite de puissance et de contrôle, le rêve de tout pilote de course ou commando des forces spéciales.

VOLKOLAK SHOCKTROOPERS
ARIADNA / KOSMOFLOT

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



ARMATA PROYEKT-4 KOSMOSOLDATS



L'espace sait comment vous tuer, et il peut le faire de différentes manières, et c'est quelque chose qu'il a en commun avec les Kosmosoldats. Dans la Sphère Humaine, les mots "astronautes Ariadnais" ont toujours provoqué l'hilarité, car ils évoquaient des personnes maladroites dans des combinaisons démodées, du moins jusqu'à ce que ces troupes soient mises en action et qu'elles clouent le bec à tout le monde. En fait, plusieurs indices laissent penser que les Ariadnais feraient de bons astronautes, ou comme on dit, des cosmonautes.

Le programme spatial de l'Ariadna est développé en Mat', et il a donc une forte influence Cosaque, d'où l'utilisation de termes russes en cosmonautique. C'est l'un des faits que les citoyens ignorants de la Sphère auraient dû prendre en compte avant de commencer à rire.

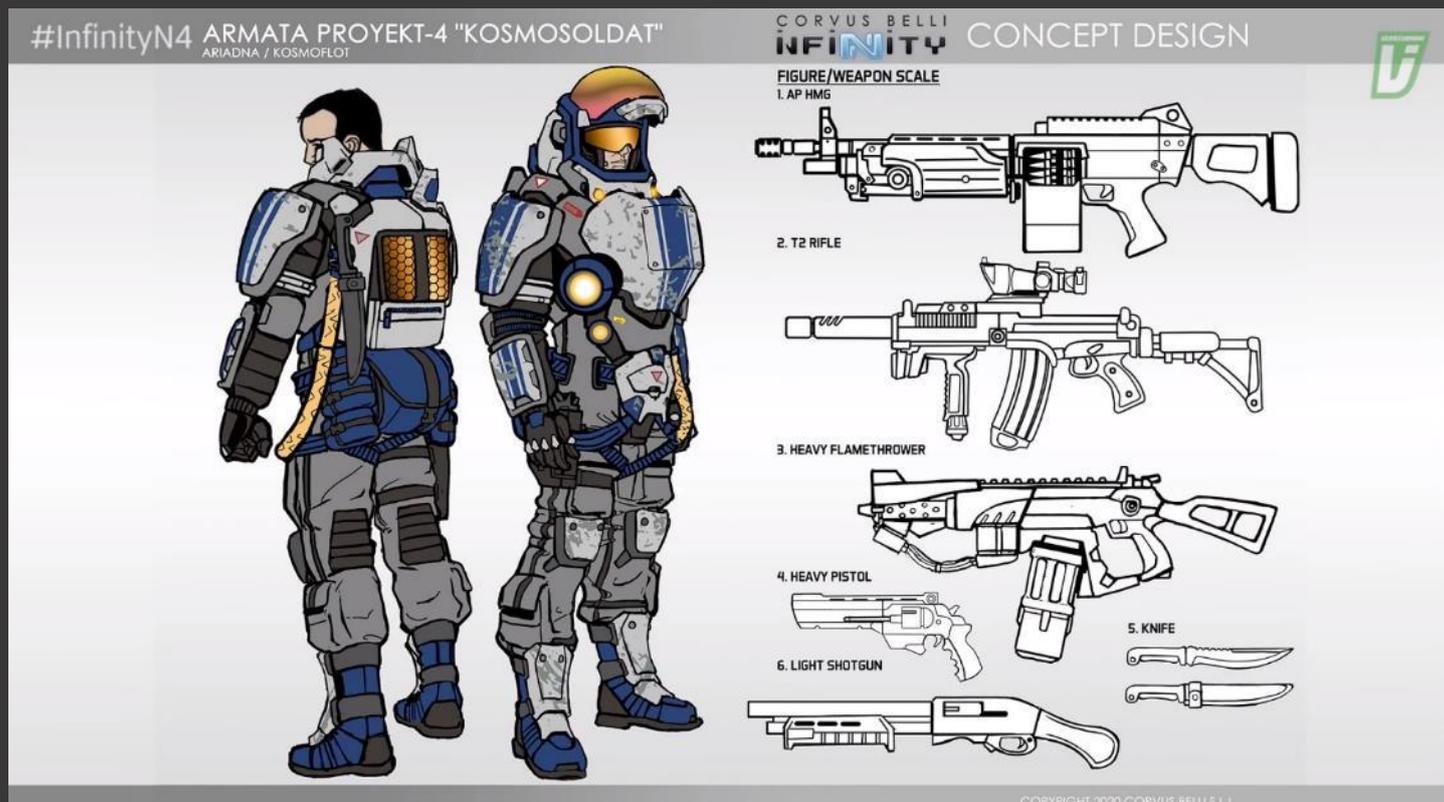
Traditionnellement, les cosmonautes russes ont été considérés et respectés comme de véritables héros nationaux, bien plus que les astronautes en Occident. Seuls les meilleurs pouvaient devenir cosmonautes, de véritables héros qui accomplissaient leur devoir malgré les obstacles qui se

dressaient contre eux, à savoir non seulement l'environnement le plus hostile, mais aussi une classe politique et une bureaucratie qui devenaient souvent leurs pires ennemis. Mais ils savaient tous que les étoiles ne peuvent être atteintes qu'à travers des épreuves, et que les défis sont le moyen pour l'humanité de s'améliorer. Les Kosmosoldats s'inspirent de cette tradition stoïque et spartiate - une philosophie qui leur est inculquée non seulement au Centre Leonov d'instruction cosmonautique, mais aussi à l'école et dans les médias depuis l'enfance - et ils en sont les dignes successeurs.



Néanmoins, cette tradition cosmonaute n'est pas la seule raison pour laquelle les Ariadnais peuvent faire de bons cosmonautes ; il y en a une autre qui devrait être évidente pour tout le monde. L'espace est peut-être l'environnement le plus hostile auquel l'homme n'ait jamais été confronté, mais tous les Ariadnais sont habitués à vivre dans un environnement hostile, car il existe peu d'endroits dans toute la Sphère Humaine qui soient plus dangereux que la planète Aube. Ainsi, personne ne doit se laisser tromper par les préjugés ou par l'apparence de leurs combinaisons, car ces hommes et ces femmes semblent être faits de fils barbelés enroulés, durs et dotés d'une volonté de fer, et ils ne s'arrêteront pour rien ni personne.

Car il est bien vrai que la Kaztec (Казтех) s'est surpassé avec son Armata Proyekt-4, en cuirassant des combinaisons spatiales et en appliquant toute l'expérience acquise dans des projets précédents comme le Ratnik. Pourtant, selon les normes de la Sphère Humaine, cette armure spatiale est archaïque, même si elle n'est pas obsolète. Cependant, malgré toute la haute technologie et le design innovant dont disposent les autres puissances, lorsque vous vous battez pour votre vie, il faut bien plus que des tactiques holographiques et des gadgets avancés pour survivre et vaincre. Il faut un esprit guerrier, une mentalité de combattant, et beaucoup, beaucoup de puissance de feu. Et les Kosmosoldats ont une abondance de tout cela.



L'ÉQUIPE POLARIS



"Ours dans les bois". Code militaire utilisé pour indiquer qu'une équipe Polaris a été déployée dans la zone d'opérations.

Dans la Sphère Humaine, l'ours est généralement une référence culturelle sympathique et adorable, liée aux thèmes des dessins animés et de l'enfance. C'est le contraire qui s'est produit sur Ariadna. Là-bas, l'ours est un prédateur alpha, la créature la plus dangereuse que l'on puisse trouver sur cette planète. Oui, la plus dangereuse, plus que les Antipodes ou un Dog Warrior, car un ours doré d'Aube est beaucoup plus grand et imprévisible que n'importe lequel de ses homologues terrestres.

Mais si les ours dorés sont effrayants, les bearpodes le sont encore plus. Il existe de nombreux récits, ainsi que des légendes de la frontière Ariadnaise, qui parlent d'omerzeniye - des "aberrations" en russe - comme le sont les bearpodes sauvages : Des hybrides antipodes-ours, encore plus grands et plus brutaux que les ours dorés que certaines tribus utilisent comme machines de guerre bestiales. Et si cette planète atroce a créé les Dog-Warriors, pourquoi ne créerait-elle pas les bearpodes, qui sont des hybrides d'humain, d'Antipode et d'ours ?

D'un pur point de vue de statistique, ce ne serait qu'une question de temps avant que, lors d'une incursion, le virus coucou d'un Antipode ne passe d'un bearpode sauvage à un foetus humain, l'infectant et donnant ainsi naissance au guerrier animal ultime. Et le temps que cela se produise, la Stavka serait là, prêts à le prendre en charge, à le former et à en faire leur nouvel avantage tactique. Mais comme la société Kaztec (Казтек) chargée de superviser ce projet allait le découvrir, ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît.

Bien qu'intelligents, les bearpodes sont aussi instables que leurs cousins dogface, sauf qu'eux ne se transforment pas ; restant toujours énormes et brutaux. Il est donc essentiel de les garder sous contrôle pour éviter toutes sortes de dégâts en matériels ou en personnels, ce qui ne serait possible que grâce à l'intervention d'un allié qu'Ariadna a, qui est la Nation Nomade.

Les chercheurs de Praxis mirent au point des traitements qui permettent en conséquence à un bearpode de vivre une vie tranquille. (Bien qu'en combat, il est toujours préférable d'avoir un contrôleur à proximité pour le soutenir et le guider, afin d'éviter qu'il ne devienne incontrôlables lorsque la situation s'échauffera). Les contrôleurs sont généralement des femmes, car statistiquement elles sont plus efficaces dans cette tâche. Elles sont surnommées "Masha", d'après le conte traditionnel russe pour enfants "Masha et l'ours".

Ces équipes, formées et entraînées dans des installations isolées à la frontière nord de la Tartarie, ont reçu le nom de code Polaris, d'après l'étoile de la constellation de l'Ursa Minor, et ont été affectées à la Kosmoflot, le corps d'armée chargé d'assurer la course à l'espace de l'Ariadna. En effet, la meilleure stabilité émotionnelle des bearpodes les rend plus appropriés que les Dog-Warriors pour les opérations spatiales. Leur force et leur endurance supérieures leur confèrent également un avantage tactique sur leurs congénères canins dans les environnements de combat rapproché, comme le sont généralement les opérations extra-planétaires.



Mais bien que les équipes Polaris aient déjà démontré leur efficacité lors d'opérations à la frontière nord de la Tartarie, leur affectation à Kosmoflot, une destination apparemment plus calme que la frontière ariadnanaise, les ont néanmoins placées dans l'œil du cyclone où elles furent constamment testées. Ainsi, en réponse à la demande d'aide de l'O-12 pour la défense du Concilium contre l'invasion extraterrestre de Helheim provenant du trou de ver de Cerberus, la Stavka décida d'envoyer son corps d'armée le plus récent et ses équipes. Cette décision permit à la Stavka d'y gagner un prestige international, en plus d'acquérir de l'expérience, de l'apprentissage et de l'entraînement pour le jour où il leur faudrait à nouveau défendre ses intérêts dans le système Aube.

En tant qu'unité vedette de la Kosmoflot, les Polaris sont devenu immédiatement reconnaissable, surtout après avoir pris part à plusieurs batailles, tant sur la surface de la planète que parmi les débris de l'anneau orbital au-dessus de Helheim. Là, ils se révélèrent être telles d'authentiques montagnes de muscles gonflés à l'adrénaline, des êtres absolument écrasants et capables de fendre un TAG en deux d'un seul coup. Ainsi en quelques semaines, ils se forgèrent une réputation au sein du Commandement coordonné de Concilium selon laquelle "si vous énervez l'homme-ours, vous mourrez en hurlant".

Bien entendu, leur férocité et leur capacité de combat exceptionnelles ont grandement satisfait les commandants fatigués du Bureau Aegis, toujours à la recherche de renforts sur tout le front. Cependant, ces excellentes performances ne réussissent pas à faire taire les doutes concernant la véritable origine de ces hybrides, par l'ouverture d'accusations du Bureau Athena de génie génétique illégal et immoral. Des accusations formulées à l'Öberhaus qui, pour l'instant, sont restées réduites au silence sous les rugissements Polaris se lançant au combat et qui détruisent les aliens menaçant l'existence même de Concilium.

Et comme Stavka le sait bien, lorsque la survie est en jeu, toute limite morale finie à la poubelle de toute manière. Pour l'instant, le plus important est que les Polaris soient du bon côté avec les anges et, tant qu'on aura besoin d'eux, personne ne se souciera de savoir d'où ils viennent ou s'ils ont été forgés en enfer par le diable lui-même.



GARDE VARANGIENNE



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

Devise en gaélique écossais et en russe des Gardes Varangiennes.

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

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

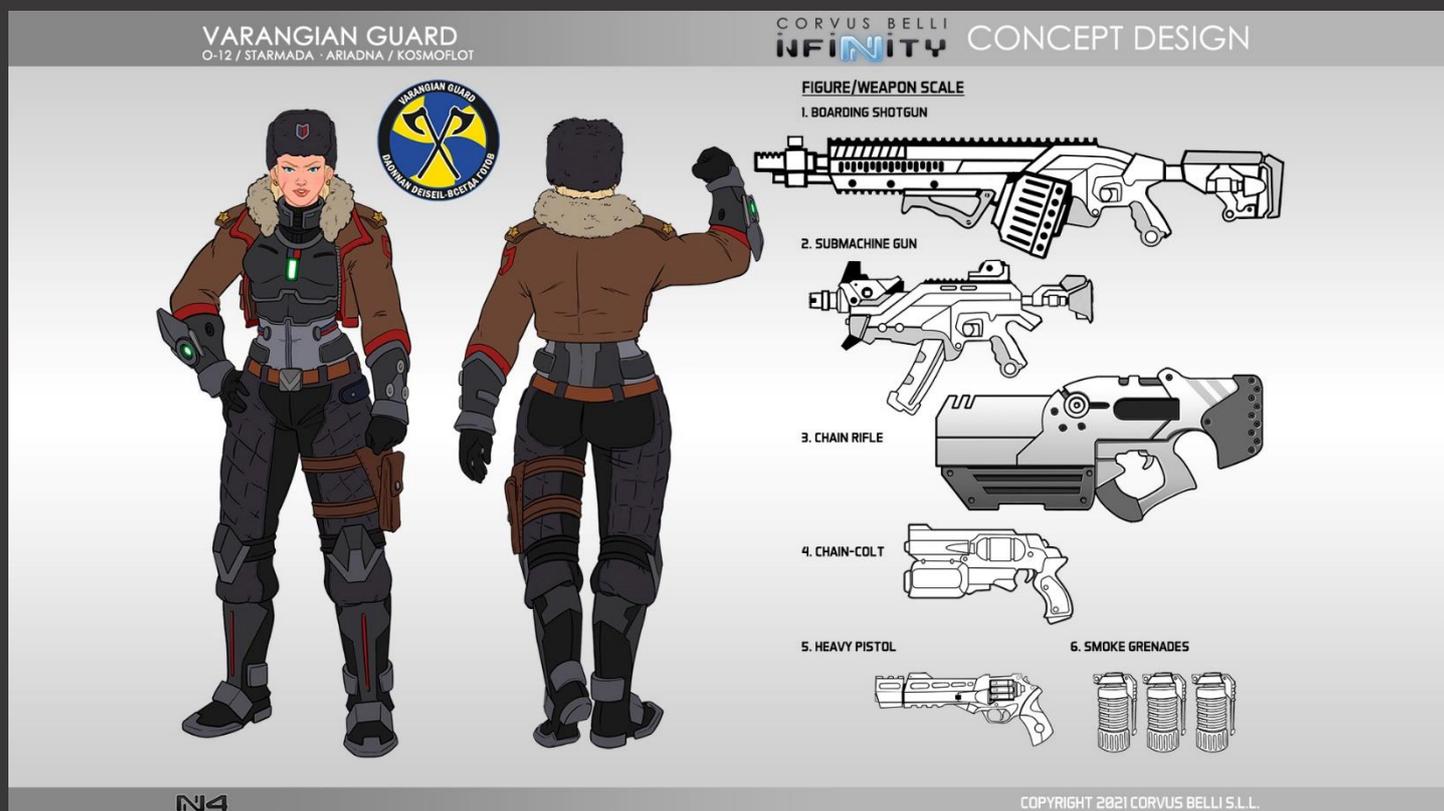
Ainsi, lorsqu'il rentra chez lui après avoir servi dans le premier contingent de l'AEC, McKellar créa la Garde Varangienne, une unité de mercenaires composée de tous les Ariadnais prêts à laisser derrière eux la misère dans laquelle ils vivaient, même si cela signifiait abandonner leurs maisons et leurs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



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

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

Varangiens de McKellar à l'arrière-garde a causé au Bureau Aegis quelques problèmes avec les populations locales, la SWORDFOR sait que parfois la tactique qui fonctionne le mieux est une bonne matraque et un vilain sourire - et c'est ce que les Varangiens maîtrisent le mieux.



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 COMAND

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

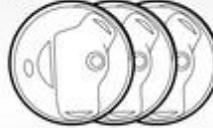


FIGURE/WEAPON SCALE

1. SUBMACHINE GUN - E/M/RARAT



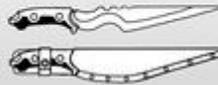
2. E/M MINES



3. PISTOL



4. KNIFE



N4

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.L.