



SOMMAIRE

COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE CORREGIDOR.....	2	CARLOTA KOWALSKY MORIARTY.....	49
CORREGIDOR (LA MAIN)	4	WILDCATS.....	51
LA FORCE MILITAIRE NOMADE	4	IGUANA	55
WARCOR, CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY	5	TSYKLON & LUNOKHOD SPUTNIK	57
DAKTARI.....	8	ZONDBOT.....	59
ZOND	10	MORAN MAASAI HUNTER	61
WOLFGANG AMADEUS WOLFF, CHASSEUR DE PRIME WULVER	12	LUPE BALBOA.....	63
JAZMIN "JAZZ" CATICOVAS, HACKER TACTIQUE.....	15	SENOR MASSACRE.....	65
ALGUACILES DE CORREGIDOR	17	MCMURROUGH	70
SOMBRAS	20	VALERYA GROMOZ.....	72
HELLCAT	22	RAVENEYE OFFICER.....	74
INTRUDERS, COMMANDO D'ASSAUT DE CORREGIDOR.....	25		
EVADERS, ÉQUIPES TACTIQUES EVA	28		
BANDITS DE CORREGIDOR	30		
MOBILE BRIGADA	33		
ESCADRONS GECKO	35		
ESCADRONS GECKO - PILOTE	38		
JAGUARS DE CORREGIDOR.....	39		
ANALYSTE DE LA MAIN NOIRE	41		
CLOCKMAKERS	43		
VOSTOK SPUTNIK	45		
TOMCATS.....	47		

COMMANDEMENT JURIDICTIONNEL DE CORREGIDOR



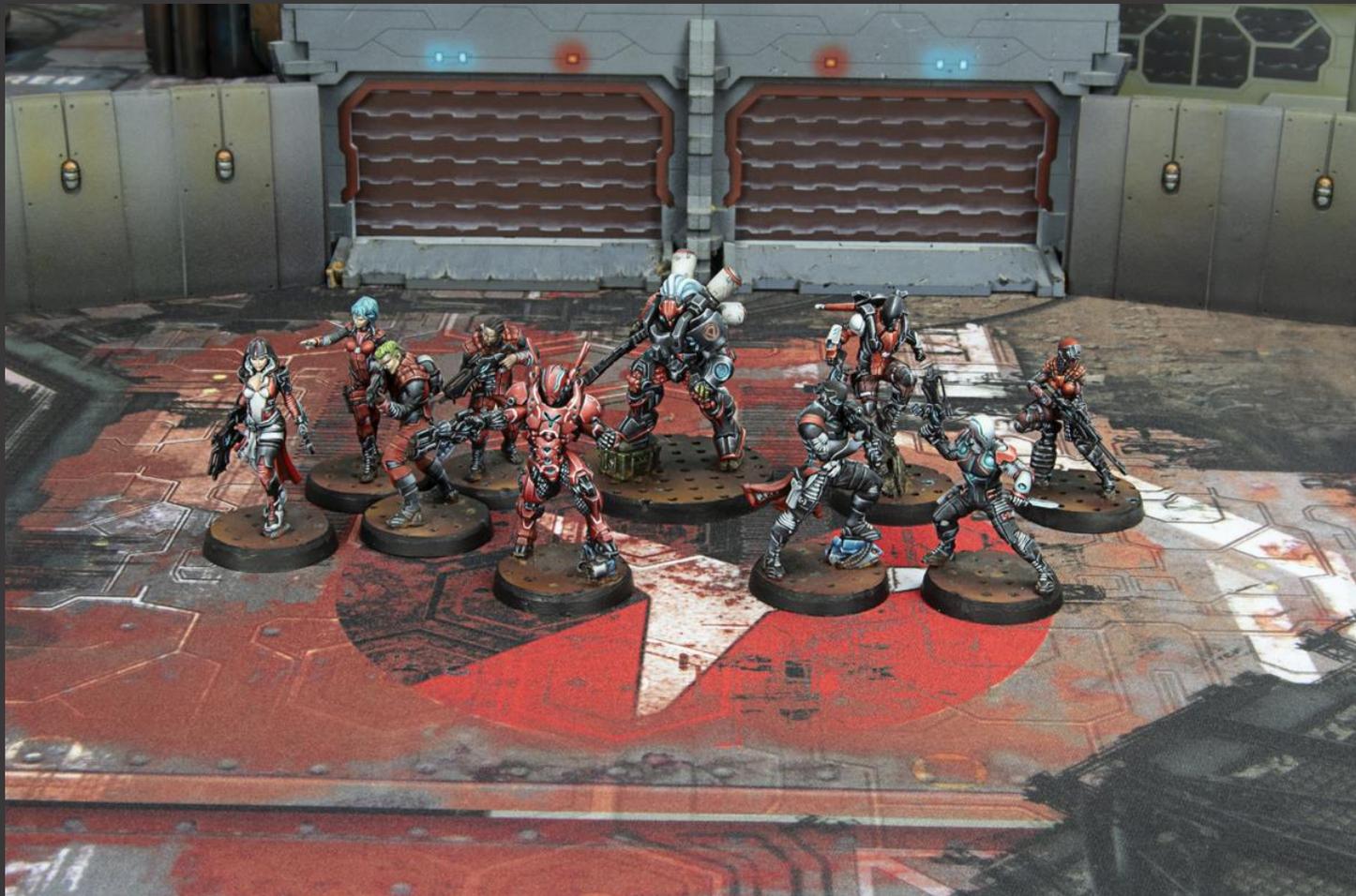
Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Les Nomades sont ceux qui, pour diverses raisons, ont fui la société planétaire, tant philosophiquement que physiquement, en prenant résidence dans l'un des énormes vaisseaux spatiaux qui parcourent la Sphère. Chaque citoyen Nomade a ses propres motivations pour choisir une forme d'exil dans un vaisseau mère Nomade spécifique. Profit, idéalisme, cynisme... En fait, la plupart des Nomades n'ont pas besoin d'une raison spécifique ; ils sont juste un peu baroques. En tant que groupe, les Nomades ont une attitude rebelle et antagoniste envers les puissances en place, les gouvernements et les lobbies de la Sphère. Mais plus que tout, ils rejettent l'influence de l'IA ALEPH, qu'ils considèrent comme l'expression ultime de la soumission à l'Establishment. En tant que tel, leur mode de vie est véritablement alternatif. Pour le reste de la Sphère Humaine, les Nomades sont une bande de parias, de gens excentriques et d'anarchistes.

Leur image d'outsiders est renforcée par l'implacable campagne de propagande des médias de masse, payés et encouragés par leurs puissants adversaires pour discréditer leur discours politique. Les gigantesques vaisseaux Nomades parcourent sans fin les routes commerciales, s'attachant aux Circulaires afin d'effectuer des sauts inter systèmes. Confinés dans leurs vaisseaux-mères, les Nomades visitent tous les systèmes stellaires de la Sphère Humaine, offrant leurs services à toutes les parties intéressées, mais limitant l'étendue de leurs interactions non commerciales.

Les Nomades constituent une alternative abordable aux entreprises conventionnelles dans de nombreux domaines, et sont particulièrement réputés pour leur confidentialité distinctive. En outre, certains de leurs services les plus recherchés n'ont que peu de concurrence réputée : trafic sécurisé de devises et de données, main-d'œuvre spécialisée ayant l'expérience des travaux en Zéro-G et EVA (Activité Extra-Véhiculaire), ou un certain nombre d'activités et de produits qui seraient illégaux sur la plupart des planètes. Le cœur de la Nation Nomade est formé par trois énormes vaisseaux mères : Tunguska, Corregidor, et Bakunin.



Chacun d'entre eux possède son propre style et sa propre culture, et chacun s'efforce de remplir un rôle différent en utilisant ses propres spécialités et bizarreries. En plus de ces trois mastodontes, de nombreux vaisseaux plus petits se considèrent comme faisant partie de la Nation Nomade et voyagent depuis les vaisseaux-mères vers tous les points de la Sphère pour vendre les marchandises et les services pour lesquels les

Nomades sont connus, depuis le transport de marchandises jusqu'aux travaux louches pour des parties mystérieuses. Les Nomades construisent des structures spatiales transitoires, appelées orbitales de travail, pour des missions spécifiques, mais certaines d'entre elles dépassent leur objectif initial et sont transformées en orbitales permanentes. Certaines d'entre elles sont suffisamment grandes pour pouvoir accueillir un nombre important de personnes, même si elles sont principalement composées d'une population flottante - sans jeu de mots - de Nomades de passage.

CORREGIDOR (LA MAIN)

Le passé carcéral du vaisseau qui est toujours au premier plan dans l'esprit de ses citoyens, présente un point de fierté pour tous les salauds les plus redoutables de la galaxie.



LA FORCE MILITAIRE NOMADE

Comparée aux autres grandes puissances, la nation nomade a une population beaucoup plus faible qui ne lui permet pas d'avoir une armée importante. Cependant, leur statut de vagabonds errants des profondeurs de l'espace les oblige à maintenir une force militaire vigilante capable de défendre leurs vaisseaux et leurs intérêts.



Il s'agit par ailleurs d'un effort conjoint : **Tunguska** apporte le financement, **Bakunin** la technologie de pointe, et **Corregidor** des professionnels chevronnés.

La force militaire nomade est une force compacte avec un niveau de préparation extrême et un excellent équipement, notamment en ce qui concerne ses unités d'opérations spéciales, vilipendées et admirées par les armées de toutes les autres nations de la Sphère.

WARCOR, 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 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 !

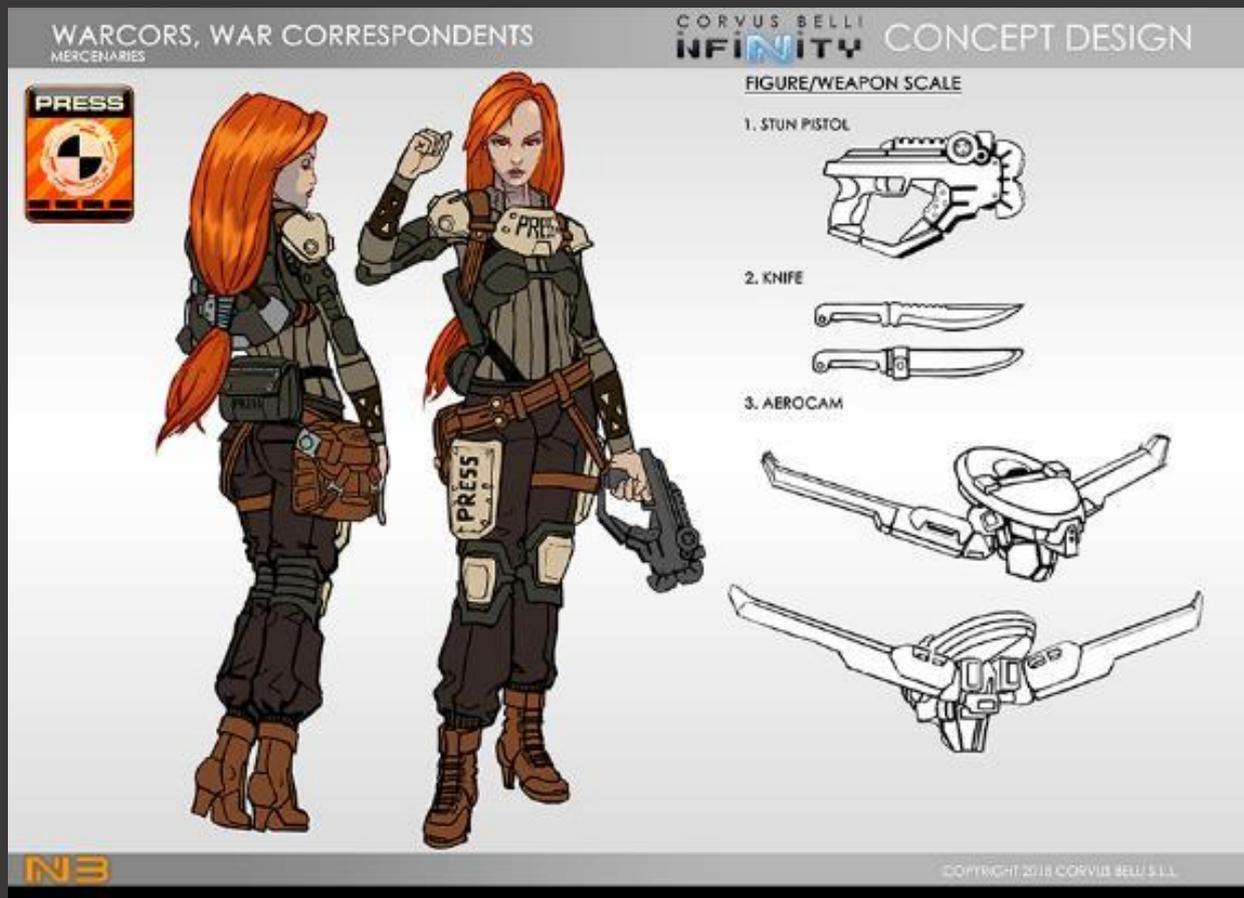


HISTORIQUE

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.



DAKTARI



Dak, abréviation de Daktari, signifie "médecin" en swahili. Ce nom de code pour les médecins de la force militaire nomade remonte à la formation même de la nation nomade.

Apparemment, une association médicale corregidorienne de réputation douteuse proposa de servir une tournée dans la nouvelle force militaire nomade comme une échappatoire pour éviter les conséquences juridiques d'un tristement célèbre cas de contamination d'un patient. Ces médecins ont été soumis à un programme d'entraînement au combat rudimentaire et envoyés à leurs nouveaux postes sur les nombreux fronts ouverts du conflit fantôme.

Peu habitués au protocole de combat, ils avaient tendance à hurler des insultes et des obscénités dans leur langue maternelle lorsqu'ils soignaient des soldats sous les feux croisés. Cette succession caractéristique de jurons est devenue une sorte de mantra apaisant pour les blessés, qui se savaient sauvés dès qu'ils entendaient les jurons en swahili. Pour honorer cette tradition, tous les Daks nomades ont adopté le swahili comme une sorte de langue de combat commune.



ZOND



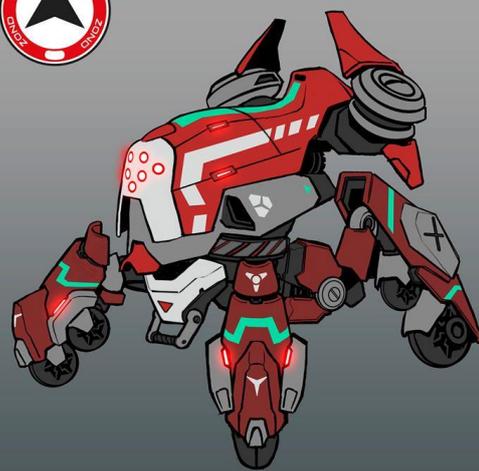
Le terme "Zond" était l'ancien nom russe des objets volants non identifiés, un nom approprié pour les drones rapides comme l'éclair conçues pour la force militaire Nomade. Les Nomades ont une longue et solide tradition d'utilisation de drones dans des contextes militaires et civils. Corregidor a perfectionné la technologie Drone pour la maintenance des vaisseaux et les tâches EVA. Les ingénieurs de Bakounine y ont recours pour tester de nouvelles technologies et interfaces, et ne se soucient de trouver des applications militaires ou commerciales que pour celles qui survivent au processus. La très dynamique scène hacker de Tunguska apprécie les drones comme une méthode de déploiement intrajable pour son matériel de soutien.

- Les **Zonds Stempler** sont densément couverts de capteurs, de systèmes de poursuite et de mécanismes d'acquisition de cibles.
- Les **Meteor Zonds** ont des caractéristiques similaires, mais leur châssis est modifié pour admettre des capacités de saut de combat et de déplacement aérien rapide.

- Un élément essentiel des systèmes de sécurité embarqués de tous les vaisseaux Nomades, les **Reaktion Zonds** sont des plates-formes armées à haute mobilité équipées de systèmes de réaction totale haut de gamme.
- Les **Zonds Vertigo** sont armés de lance-missiles équipés d'ogives guidées. Cela signifie que leur charge utile de micromissiles peut traverser le champ de bataille et vaporiser la cible même sans ligne de feu directe ou parabolique, grâce à leur lien direct avec un observateur avancé et avec les satellites de contrôle du combat.
- Les insaisissables **Zonds transducteurs** sont conçus pour fournir un soutien aux pirates tactiques nomades. Ils sont les plus légers de tous, se passant d'armes pour maximiser leur vitesse. Au lieu d'engager l'ennemi, ces télécommandes parcourent le champ de bataille en semant le chaos électronique et la confusion.

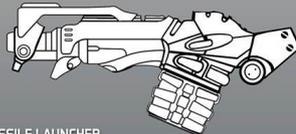
INFINITY
CODE ONE
NOMADS

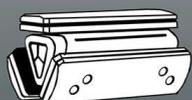
ZOND REMOTES



FIGURE/WEAPON SCALE

1. COMBI RIFLE 

2. HMG 

3. MISSILE LAUNCHER 





CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2021 CORVUS BELLI S.L.

WOLFGANG AMADEUS WOLFF, CHASSEUR DE PRIME WULVER



Quand je dis problèmes, je parle des miens, et comme si cela ne suffisait pas, de ceux des autres aussi. Car je suis un chasseur de primes, je chasse les gens pour de l'argent, et pendant que je les poursuis, je fuis en même temps mes propres problèmes. Mais quand je m'arrête, quand je suis entre deux emplois, mes problèmes me rattrapent, et ils le font souvent de manière soudaine et violente. Alors, j'essaie de m'occuper et de passer d'un travail à l'autre. On pourrait dire que je suis un bourreau de travail, et je le suis certainement, car le travail m'éloigne de mes autres addictions comme l'alcool ou le jeu, sources de mes problèmes. Voilà, le cercle vicieux d'une vie trépidante.

Avais-je un jour, jamais imaginé que ma vie serait comme ça ? Pour vous dire la vérité, lorsque j'étais un petit garçon, à la frontière orientale de la Mérovingie, je pensais que la seule chose qui m'attendait était une vie relativement courte à travailler du lever au coucher du soleil dans les mines de Teseum. Et que la chose la plus excitante de ma vie pourrait être un raid antipode, qui marquerait aussi ma dernière expérience dans la vie, car ces créatures ne nous aiment pas beaucoup, nous autres Wulvers. Mais il s'est avéré que ce que nous allions vivre était plutôt un raid de marchands d'esclaves Yuan Yuan, qui recherchaient des hybrides comme moi pour un réseau de trafic d'êtres humains. Et c'est ainsi que mon jeune moi s'est retrouvé dans le monde clandestin de Bakounine, au sein d'un circuit de combat illégal de chimères.

Dans les premiers temps, je n'étais pas très doué pour le combat, c'est pourquoi, lors d'une soirée spéciale du vendredi soir, un pupnik me mangea la moitié de la main gauche. Mais grâce à un implant de lame sophistiqué pour remplacer mon moignon, ainsi qu'une attitude agressive et l'expérience acquise en étant battu, je me suis amélioré. Et alors que ma carrière semblait sur le point de décoller, des hommes armés travaillant pour Herr Schumann, le chef de la mafia locale, ont abattu mon propriétaire pour des dettes impayées. Comme Herr Schumann me considérait comme sa propriété et faisant partie de ses biens, il m'a fait travailler comme videur au Fever Room, l'un de ses "gentlemen's clubs", un nom fantaisiste pour les clubs de strip-tease. La plupart des garçons et des filles qui y dansaient appartenaient au même réseau de trafic d'êtres humains que celui qui m'avait enlevé, si bien qu'un jour, une escouade de Janissaires et de Modérateurs est apparue pour démanteler notre établissement. Les Janissaires détestent vraiment les trafiquants d'êtres humains et, après avoir remonté le réseau jusqu'à Herr Schumann, ils ont conclu un accord avec le Corps des Modérateurs : arrestations et gloire pour eux et vengeance pour les Janissaires. J'ai échappé à l'enfumage grâce au collier neural qui m'a identifié comme une non-personne. Et c'est ainsi que ce sauvage Ariadnais asservi à Bakounine fut libéré par des commandos HaqqIslamites : un bel exemple du pouvoir de la mondialisation.

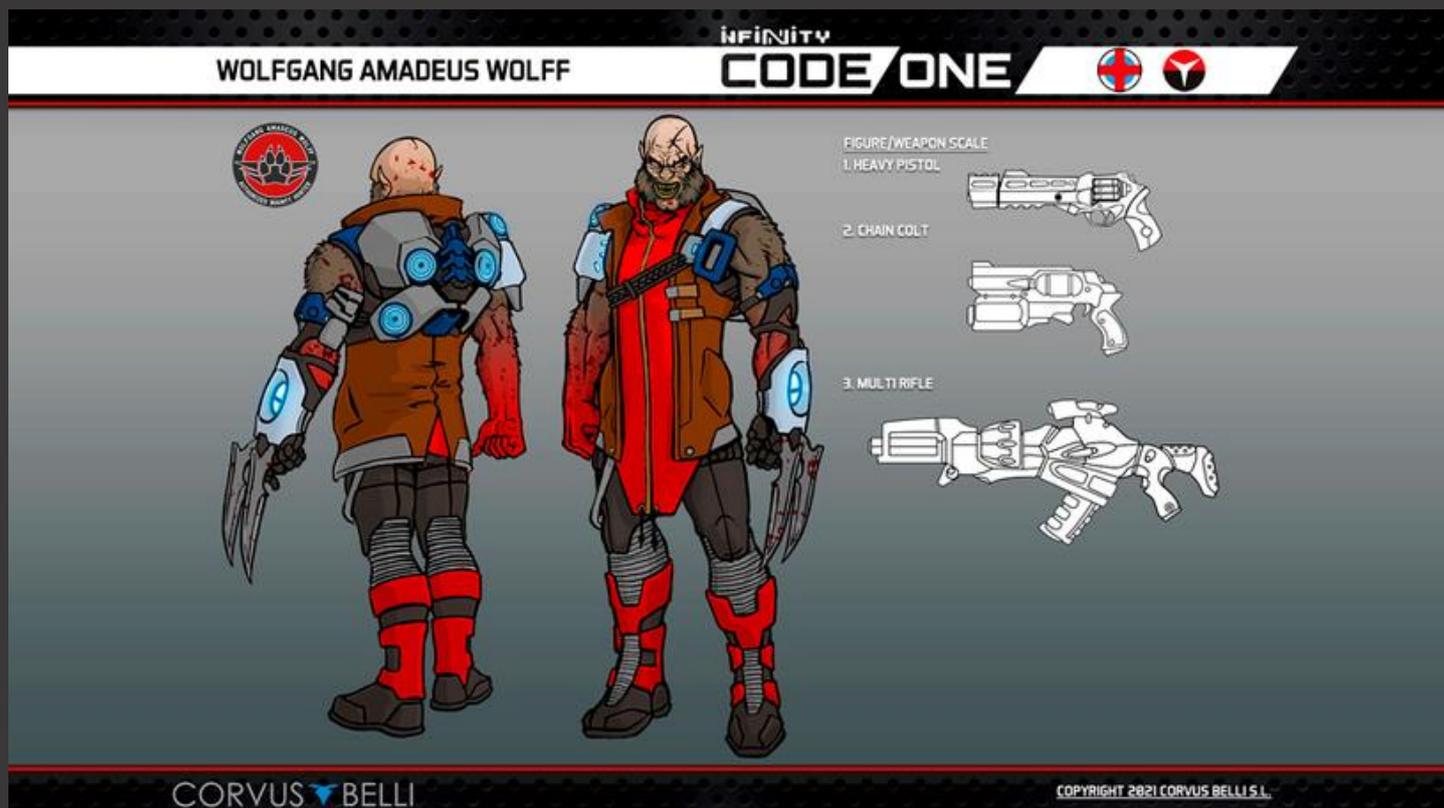


Malgré leur apparence rude et hostile, les Janissaires se montrèrent très aimables à mon égard et proposèrent de m'emmener à Bourak pour que je suive un programme destiné à m'aider à me réintégrer dans la société. Mais regardez-moi, avec toute cette fourrure, comment pensez-vous que je supporterais les températures élevées de Bourak ? Alors, je les ai remerciés et je suis parti à la recherche d'un autre endroit qui avait besoin d'un videur. J'avais besoin de gagner un peu d'argent pour payer mon entrée dans le syndicat des chasseurs de primes. Si j'ai bien appris quelque chose de ces Janissaires, c'est qu'être légalement autorisé à poursuivre et à tabasser des méchants semblait très gratifiant. Et c'est ainsi que j'ai fini dans ce métier, un métier dans lequel je suis plutôt bon, aucun hors-la-loi ne peut m'échapper... Sauf un gros Yuan Yuan, qui courait incroyablement vite pour sa carrure !

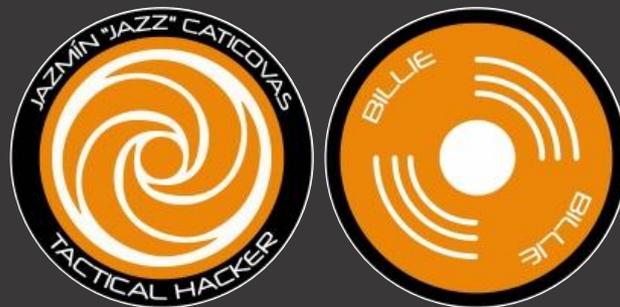
Ouais, je sais ce que vous pensez. Je ne suis clairement pas un membre important du Syndicat, comme cette coincée de Miranda Ashcroft, mais je n'ai pas la patience de faire dans le mondain. De plus, je ne pourrais pas chasser des proies très lucratives, car je gaspille tout mon argent en alcool et en jeux d'argent. Louer une chambre juste au-dessus du Fever Room n'aide pas... Et oui, il a rouvert sous une nouvelle direction, plus glamour que jamais. Maintenant, de nombreuses célébrités comme 8-Ball et Diva Davinia viennent au club, attirées à la fois par le spectacle de strip-tease et les parties de poker illégales organisées dans les coulisses. Ces parties sont ma perte, et après chaque série de malchance, je dois rembourser les intérêts de mes dettes en travaillant à nouveau comme videur dans

ce club. Même si cela ne dure que quelques heures et que les clients aiment prendre des holoselfies avec le Wulver à la griffe cybernétique et lui payer quelques verres, je me console en me disant que, malgré tout, c'est toujours le meilleur moment de ma vie. Mais dès que je le peux, je retourne sur la route pour chasser des proies... Des gars comme vous, qui ont eu des ennuis ou fait quelque chose que quelqu'un n'a pas aimé et qui se sont retrouvés avec une prime sur leur tête.

Au fait, merci beaucoup. C'est gentil à vous d'écouter mon histoire pendant que je trace les données de votre clamp neuronal pour savoir où vous emmener. Pardonnez-moi de ne pas me souvenir de beaucoup de choses sur vous, mais, comme je l'ai dit, trop d'alcool et d'autres choses la nuit dernière, après avoir célébré votre capture, je suppose. Maintenant je vais vous détacher de cette chaise et enlever votre bâillon. Je vous demanderais bien de ne pas crier ou d'essayer de vous échapper, mais j'ai l'habitude et je sais que c'est inutile. Donc, si ça ne vous dérange pas - de toute façon si ça vous dérange, je m'en fous - je peux vous endormir comme un bébé, pour que vous ne causiez pas de problèmes. Hé, calme-toi, ne sois pas nerveux, tu ne vas rien sentir du tout. Je vais te faire mon grand final : si rapide et si fort qu'il t'emmènera directement au stade du KO. Avec les compliments d'un véritable virtuose du poing cybernétique !



JAZMIN "JAZZ" CATICOVAS, HACKER TACTIQUE



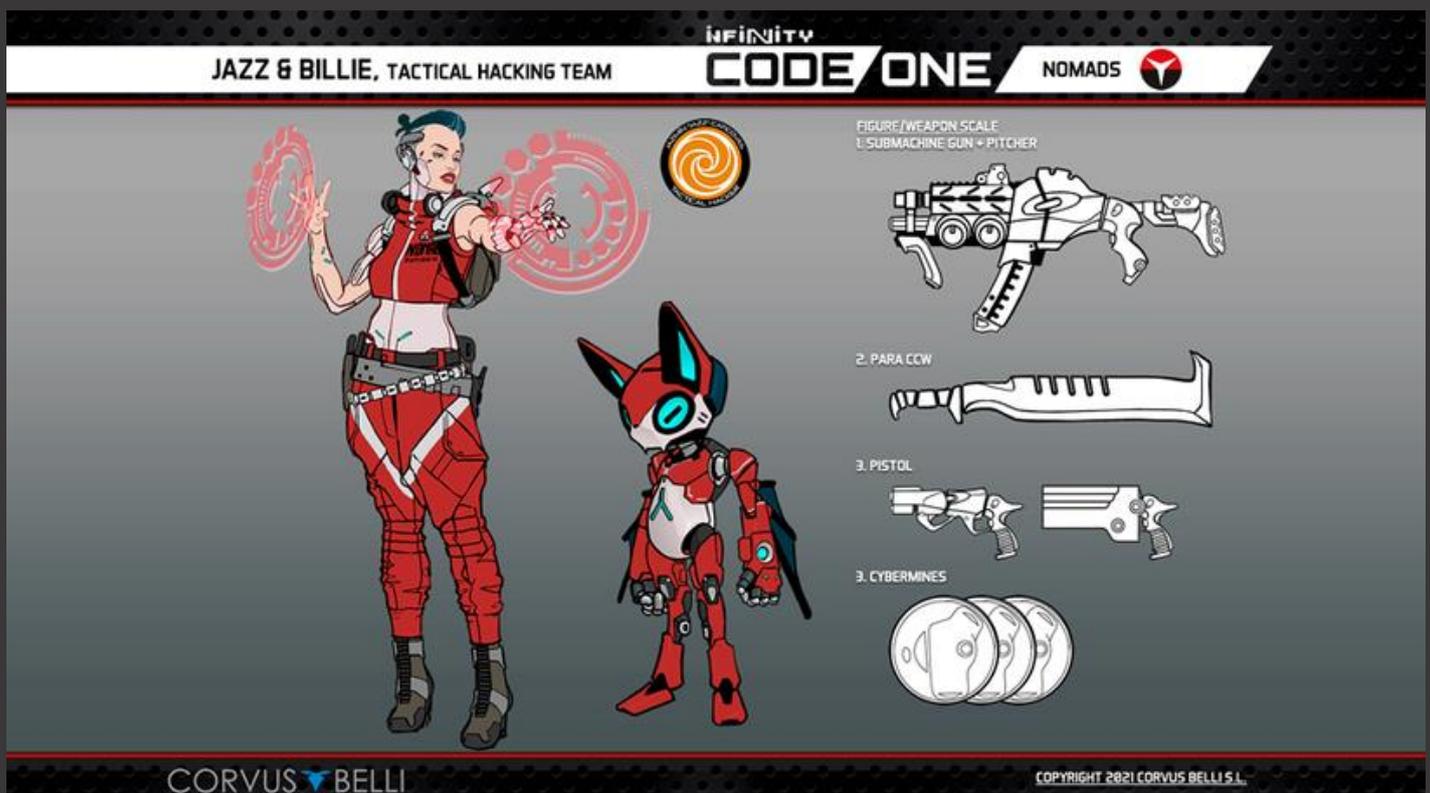
Tout le monde vous dira que s'il fallait choisir une personne à accompagner sur une île déserte, personne ne choisirait Jazz Caticovas. Elle passerait toute la journée à écouter de la musique et serait de mauvaise humeur parce qu'elle ne pourrait pas accéder à la datasphère ou jouer de son saxophone. Le fait est que, quand bien même Jazz saurait ce qu'est une île déserte - puisque, en tant que Nomade de Corregidor, elle a passé toute sa vie dans des vaisseaux bondés - elle serait probablement d'accord avec cette opinion. Cependant, si vous vous trouvez à l'intérieur d'une station orbitale sous le coup d'une mesure de sécurité et que des méchants demandent votre tête, alors Jazz est votre fille. Mais si elle vous entend l'appeler "votre amie", elle vous tirera très probablement dessus, et pas dans le pied.

Jazmín "Jazz" Caticovas est une hackeuse de Corregidor, ce qui signifie que, contrairement aux hackers Nomades de Bakounine, avec leurs solutions radicales, ou à ceux de Tunguska, avec leur génie caractéristique, elle est un fantassin du cybercombat qui a tout appris à la dure. Et Jazz a un talent particulier pour toujours choisir la voie la plus difficile. Née et élevée dans le module Picachito de Lazareto, elle est issue d'une famille de musiciens qui lui a inculqué la passion du jazz, mais bien sûr, vu ses origines, du jazz afro-cubain et latin. Elle aurait appris à jouer du saxophone alors qu'elle n'avait que cinq ans, ce qui lui assurait une bonne carrière pour la vie. Mais cela aurait été la voie de la facilité, et elle aime la difficulté. Ainsi, au grand dam de ses parents, elle s'intéressera bientôt davantage au jazz classique qu'au son prédominant du latin jazz de Lazareto, ce qui contrariera sa

carrière musicale naissante. Le problème, c'est que le module Picachito, un secteur où le taux de meurtres est l'un des plus élevés du Lazareto, est sous le contrôle brutal des maras, qui ne respectent que les musiciens et les prêtres. Pour Barrio 6, la mara violente qui domine Picachito, tous les autres, surtout les filles, ne sont que des cibles. Jazz ne pouvait pas devenir prêtre, et elle ne serait jamais le genre de musicienne que tout le monde voudrait qu'elle soit, ce qui faisait d'elle une candidate pour être emmenée dans une Casa Loca (« maison folle »), un logement utilisé par les maras pour violer, torturer ou tuer leurs victimes. Sans perspective professionnelle en vue et sa vie en danger, Jazz rejoindra finalement le Commandement Juridictionnel de Corregidor, où elle découvrira son autre grande passion dans la vie : le codage.



Pour Jazz, la programmation revient à composer et à interpréter de la musique, en particulier du jazz lors de jam-sessions : cela commence par quelques mesures et se termine par un concert complet. C'est une description fleurie de son travail, mais tout ce qui compte pour l'état-major de la force militaire nomade, c'est que cette jeune femme est l'un des rares hackeuses capables de passer à travers les pare-feux VoodooTec sans y perdre la vie ou la raison. Envoyée à Paradiso avec un groupe des opérations spéciales, et toujours accompagnée de son drone Billie - nommée d'après son idole, la grande Billie Holiday - Jazz s'adapta rapidement à la vie sur le front, qui pour elle est bien moins stressante que n'importe quelle journée dans le module Picachito. Là, mission après mission et succès après succès, Jazz se forgera une réputation au sein du Commandement Coordonné de Paradiso à la fois comme hacker tactique et comme expert en hacking en insertion profonde, mais également comme mauvaise compagnie pour une île déserte. Une réputation dont elle se soucie peu, tant qu'on la laisse jouer sa musique préférée, que ce soit au saxophone ou avec son dispositif de piratage.



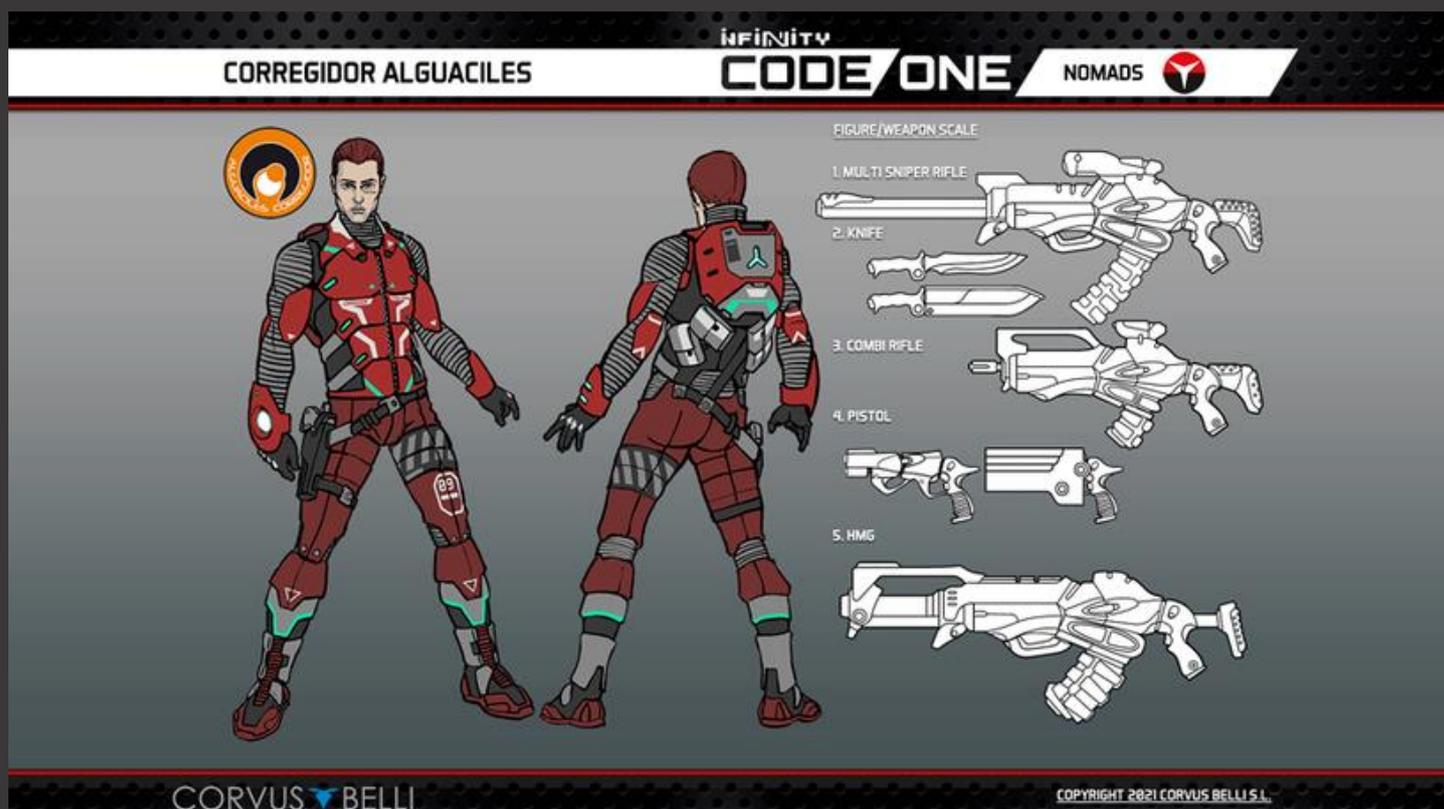
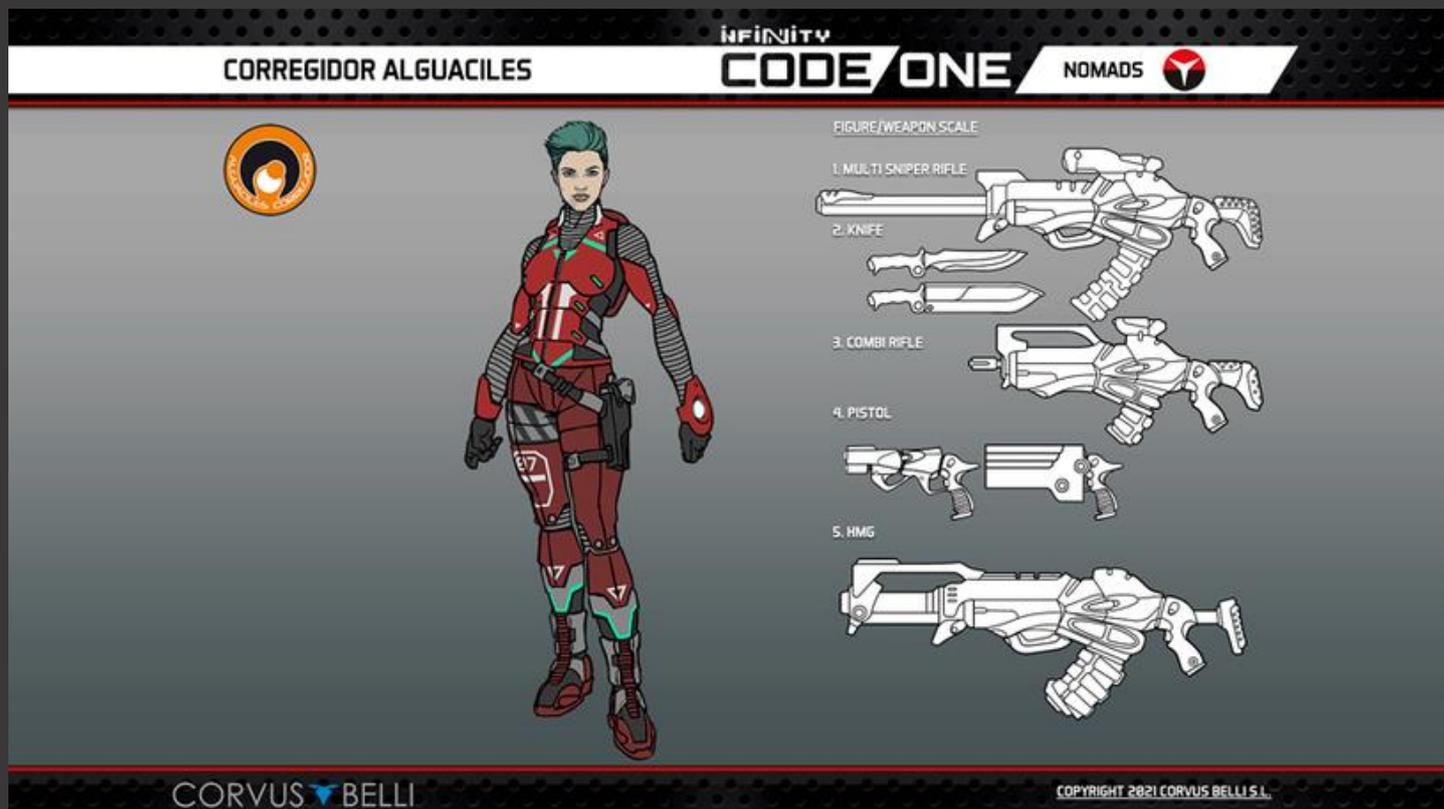
ALGUACILES DE CORREGIDOR



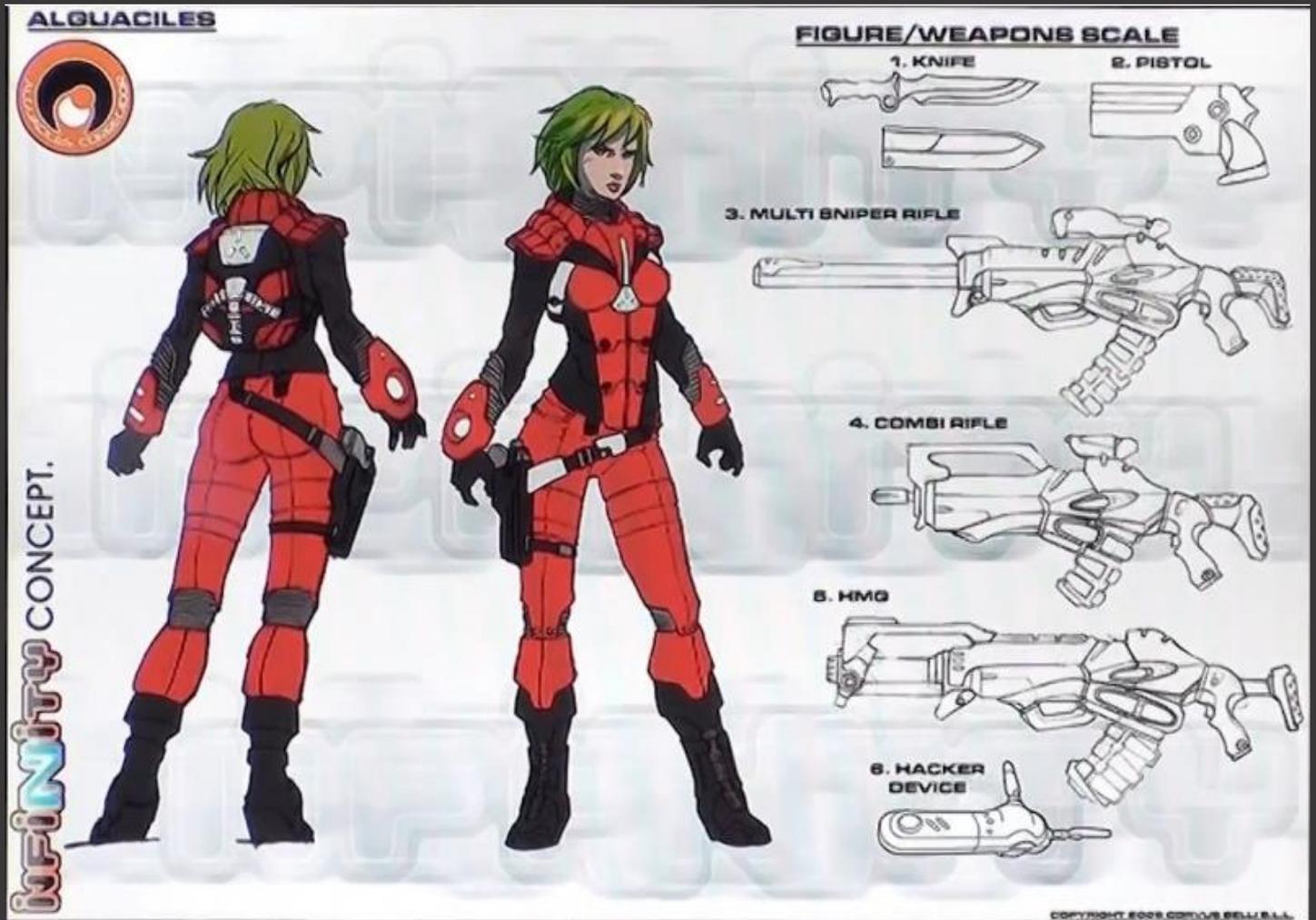
Les Alguaciles sont le régiment de police militaire de Corregidor, souvent utilisé comme infanterie légère à des fins de défense ou comme troupes mercenaires. Ils sont l'un des atouts les plus rentables de Corregidor, régulièrement engagés comme mercenaires avec l'assurance qualité d'être le corps d'infanterie légère professionnel officiel de Corregidor. Ils peuvent être déployés pour couvrir des zones d'opérations mondiales et sont qualifiés pour un large éventail de missions visant à promouvoir les intérêts et les programmes de Corregidor, de la Nation Nomade ou de quiconque signe leurs chèques à ce moment-là.



Les Alguaciles sont de bons soldats, des personnes compétentes et obstinées qui donnent le meilleur d'elles-mêmes à chaque fois, tout en charriant comme des marins. Leurs états de service ne sont peut-être pas aussi prestigieux que ceux de leurs homologues étrangers, mais ils sont certainement beaucoup plus longs, et tous les membres du corps alguacil ont participé à plusieurs campagnes de combat, même si ce n'est pas toujours pour le même camp. Le professionnalisme et l'endurance sont leurs principaux attraits sur le marché international du mercenariat, où leurs services sont toujours très demandés.



Concepts Arts de la version N3



SOMBRAS

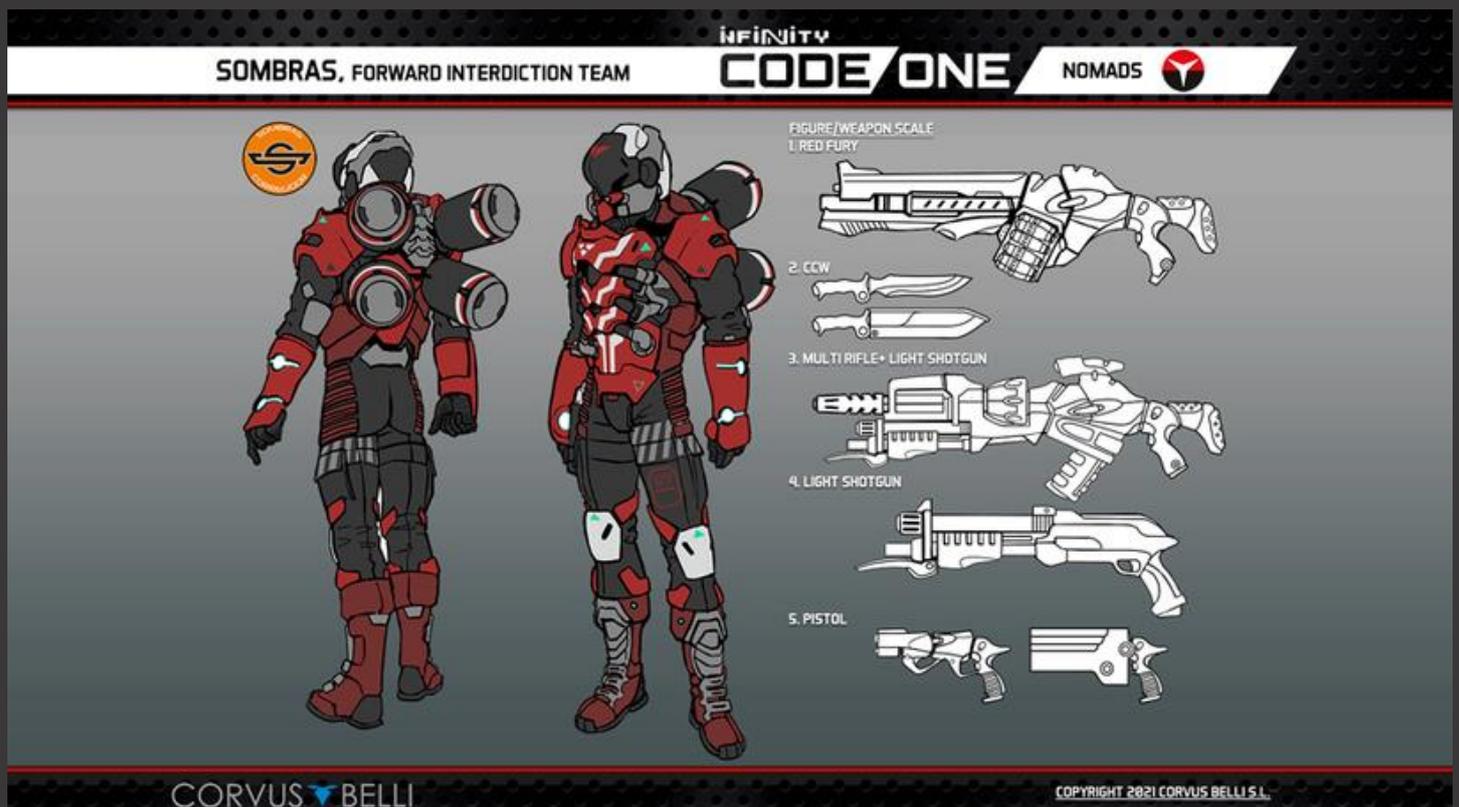


De l'argent. Des tonnes et des tonnes de Skenders. C'est à cela que pensent tous ces jeunes du Lazareto quand ils regardent par les hublots et voient les vaisseaux miniers revenir des astéroïdes. De l'argent qui sera dépensé sans compter par ces prospecteurs en costume personnalisé dans les cantinas de Corregidor. Des rêves d'adolescents. Mais la réalité de ce que le vide leur réserve est tout autre. Un travail dur, très dur, et une marge de profit très faible. L'extraction d'astéroïdes n'apporte guère de joie, et quand c'est le cas, ceux qui sont intelligents dépensent leurs gains pour acheter de meilleures combinaisons, de meilleurs équipements et de meilleures fournitures, et le peu qui leur reste, ils le gaspillent dans la cantina pour oublier les quartiers de merde qui les attendent, et pour rêver de jours meilleurs. Alors, quand ces gamins réalisent ce qu'est la vie, voilà que les recruteurs du Commandement Juridictionnel de Corregidor arrivent, prêts à prendre ces garçons et ces filles, déjà endurcis dans le vide, et à leur proposer quelque chose de mieux. Ou, en gros, la même chose : une vie dangereuse, mais avec un salaire régulier et la possibilité d'utiliser un équipement de qualité militaire ; le rêve humide de n'importe quel loubard de Lazareto. Cependant, après les sourires lors de l'inscription, vient une période d'entraînement cauchemardesque avec un sergent Hellcat qui aime son travail, qui consiste à faire souffrir les autres. La vérité est qu'il leur enseignera également des choses utiles comme les techniques de combat 0-G, combinées à l'entraînement par Bandit vétérans en matière de camouflage et de furtivité. À tout cela, ils ajouteront leurs connaissances en techniques EVA et en

déplacement autour des épaves spatiales et des astéroïdes, ne serait-ce que pour essayer de survivre à leur formation.



Mais une fois qu'ils l'ont terminé avec succès, ceux qui le réussissent sont prêts à rejoindre les Sombras ("Ombres"), cette unité redoutable spécialisée dans les embuscades dans l'obscurité de l'espace, dans l'observation des coins et recoins des astéroïdes et des vaisseaux spatiaux accidentés. Leurs combinaisons de vide à albédo minimal leur permettent de se fondre dans les ombres qui leur ont donné leur nom, et ils deviennent invisibles jusqu'à ce qu'ils frappent, le moment décisif, et généralement le dernier instant pour leurs ennemis sans méfiance. Le Sombras est le tueur invisible qui se cache là où le vide de l'espace devient plus sombre et plus oppressant, le cauchemar de tout nouveau venu qui s'aventure dans le vide pour la première fois. Mais ces redoutables agents ne sont pas si différents de ces enfants qui rêvaient de succès et de gloire. Ils rêvent toujours de la même chose, mais maintenant leur but n'est plus l'argent, mais des ennemis, des proies à abattre et à marquer avec les autocollants de l'unité de Sombra qu'ils portent toujours sur eux. Oui, une attitude toute droit sortie du barrio, mais au final, ils restent tous des enfants du Lazareto.



HELLCAT



Le régiment d'interception et de déploiement immédiat de Corregidor est appelé "Hellcats" en raison de la férocité de ses membres et de l'importance qu'il accorde aux mesures extrêmes. La force militaire Nomade maintient le régiment à des niveaux constants de forme physique et de préparation afin que chaque bataillon puisse se déployer n'importe où "en un temps record ou plus rapidement". En raison de son rôle central dans le fonctionnement de l'armée Nomade, le régiment dispose d'un grand nombre de compétences opérationnelles, mais les Hellcats effectuent principalement des missions d'infiltration et d'exfiltration aéroportées, et notamment des opérations d'action directe dans des circonstances extrêmes.

Il faut donc vraiment être un dur à cuire pour tenir le coup dans le régiment. Ce que les Hellcats connaissent comme étant la procédure d'opération standard est essentiellement un saut en avion dans le pire de la mêlée, armés de rien d'autre que leur équipement personnel et les meilleurs souhaits de leur commandant, sans la moindre perspective de soutien. Malgré les risques considérables que comportent leurs opérations, les Hellcats sont connus pour être des gens joviaux. Leur philosophie est que, s'ils ont pu survivre à ces missions jusqu'à présent, ils n'ont vraiment plus rien à craindre...



HELLCATS

INFINITY
CODE ONE

NOMADS



FIGURE / WEAPON SCALE

1. PISTOL



2. SPITFIRE



3. CCW



4. COMBI RIFLE



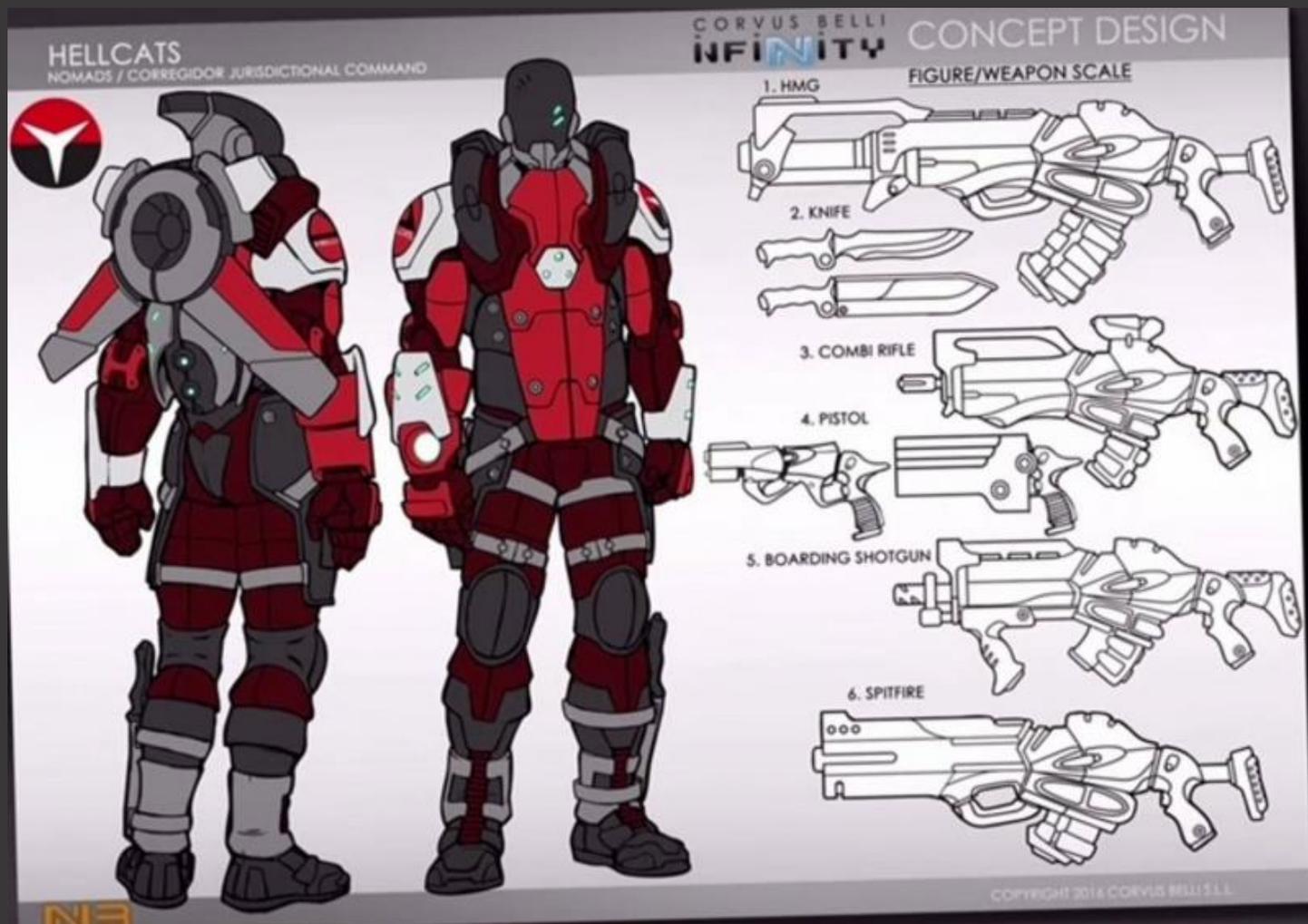
5. BOARDING SHOTGUN



CORVUS BELLI

COPYRIGHT 2021 CORVUS BELLII S.L.

Concepts Arts de la version N3



INTRUDERS, COMMANDO D'ASSAUT DE CORREGIDOR



Le Commando d'Assaut de Corregidor a une mauvaise réputation auprès des surfaceux. Chaque fois qu'un contingent de travailleurs corregidorien atteint sa nouvelle destination, on peut supposer qu'il y a un Intruder (intru) secret parmi eux. La mission de cet agent solitaire est d'évaluer la sécurité sur place et de préparer des plans d'urgence, mais de nombreux médias étrangers les ont ouvertement accusés d'inciter à la révolte contre les contractants des travailleurs. La vérité est que les Intruders sont appelés à intervenir dès que les travailleurs Nomades sentent le danger. Leur mission est de protéger les citoyens Nomades et de les évacuer si les choses tournent mal. S'ils ne peuvent pas assurer l'exfiltration, ils doivent être capables d'aider les travailleurs à tenir la ligne jusqu'à l'arrivée de la cavalerie.

En dehors de ces détails particuliers de sécurité, les Intruders sont toujours prêts pour des missions offensives afin de faire avancer l'agenda de la Nation Nomade, y compris des conflits de petite, moyenne ou grande envergure dépassant de loin la portée de toute autre unité Corregidorienne. Ils sont redoutés comme troupes d'assaut et n'acceptent que les meilleurs soldats des autres régiments corregidoriens. Ils agissent comme un corps expéditionnaire, explorant de nouveaux environnements, établissant le premier contact et recueillant des informations.



Les intrus peuvent tout faire, des renseignements militaires aux opérations secrètes, en passant par le combat urbain, les tactiques de guérilla dans les tunnels et le sabotage. Ils font aussi souvent office de conseillers militaires et d'instructeurs de terrain lorsque la situation exige un camp d'entraînement accéléré pour transformer des cols bleus en une force de combat raisonnablement compétente. Cependant, la véritable raison pour laquelle ils sont craints comme l'élite des équipes d'opérations spéciales est leur prouesse en tant que chasseurs et assassins. Le commando d'assaut de Corregidor est le seul véritable atout dans la manche des Nomades, car il suffit d'un seul Intruder pour contrôler tout un champ de bataille.

INTRUDERS
INFINITY
CODE ONE
NOMADS

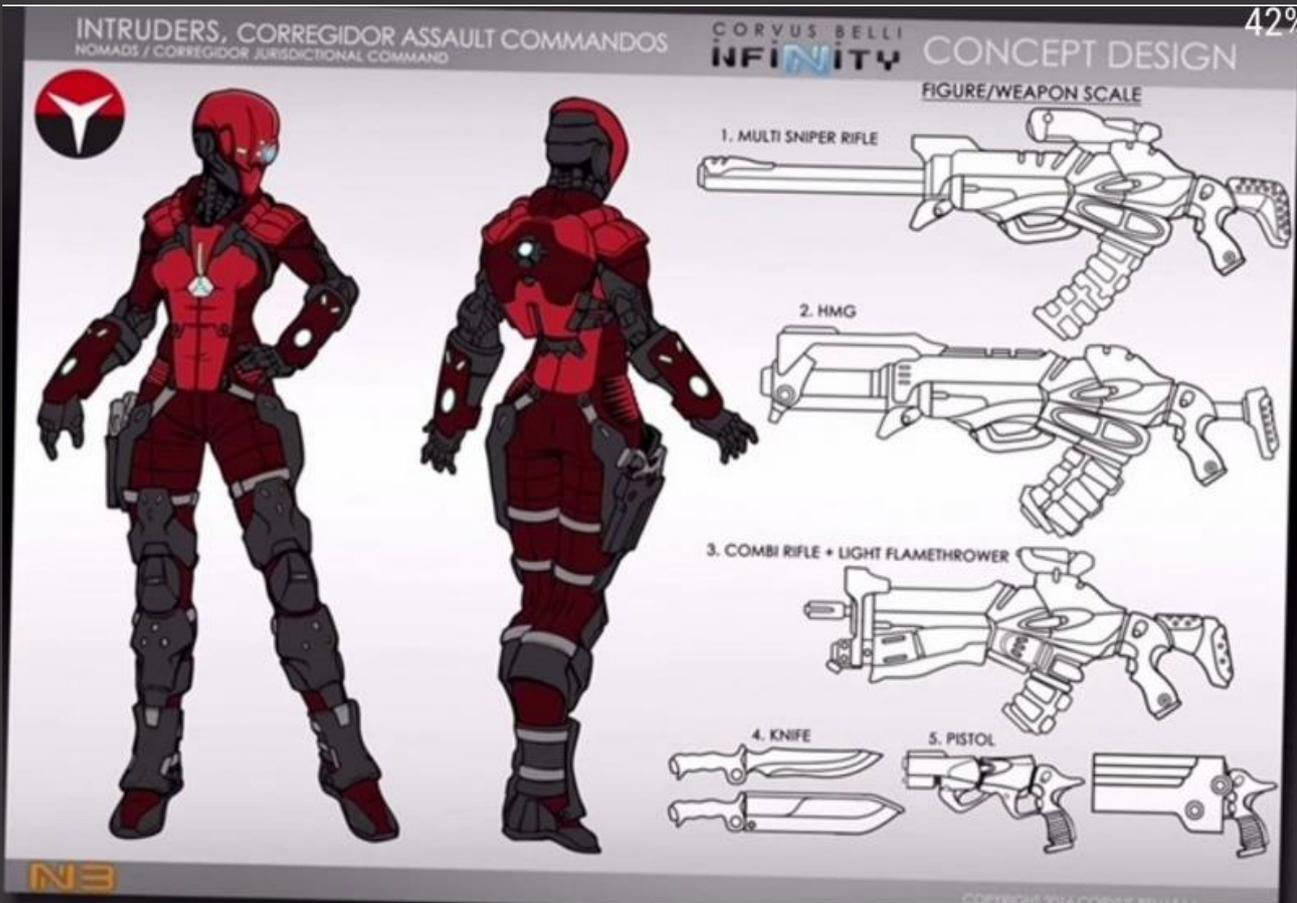
FIGURE/WAPON SCALE

1. MULTI SNIPER RIFLE
2. HMG
3. COMBI RIFLE + LIGHT FLAMETHROWER
4. KNIFE
5. PISTOL

CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2021 CORVUS BELL I S.L.

Concepts Arts de la version N3

42%



EVADERS, ÉQUIPES TACTIQUES EVA

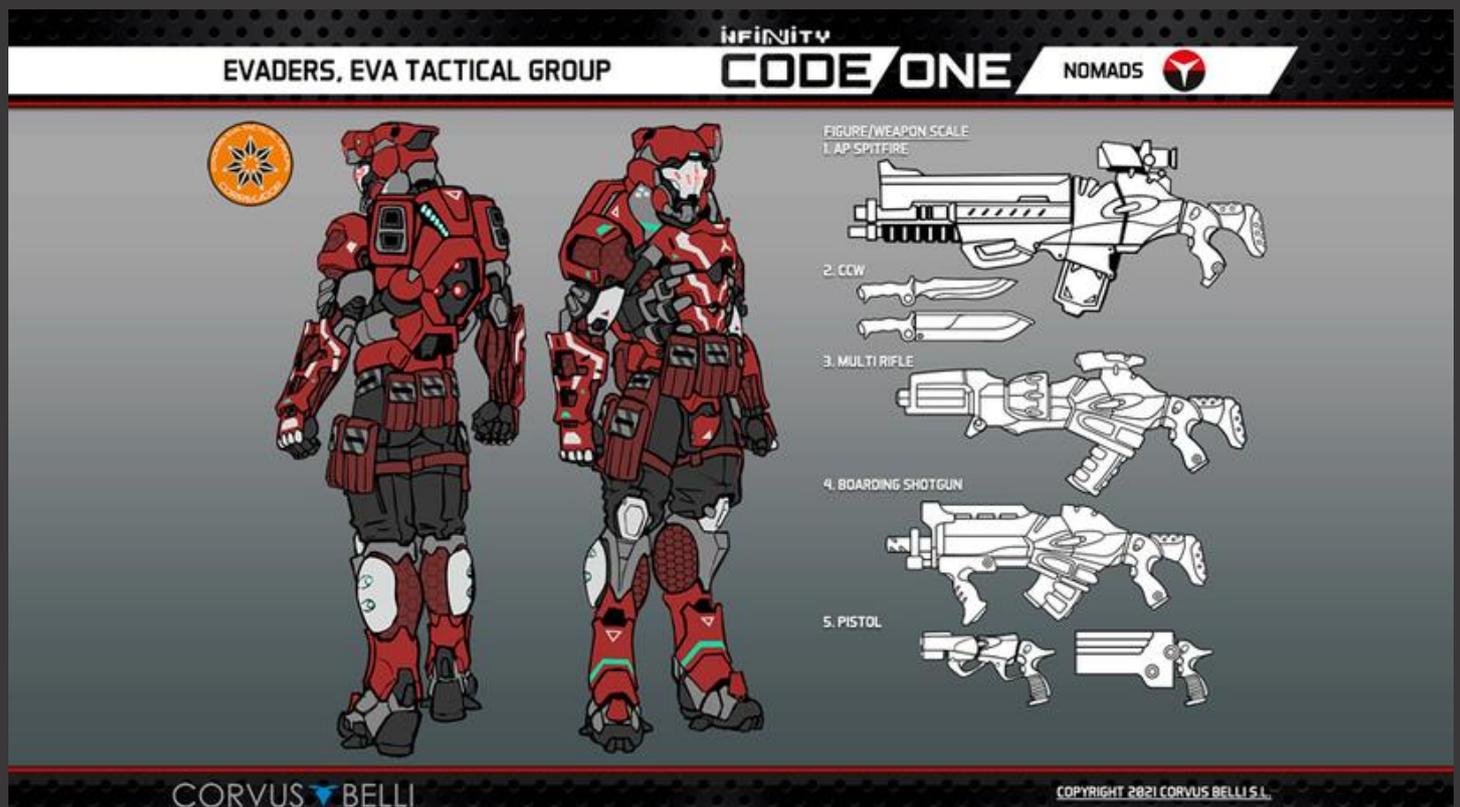


« Nous ne faisons pas du lèche-cul, nous bottions des culs. » Une devise plus ou moins officielle des Evaders. »

Les origines des Evaders sont un exemple classique du Commandement juridictionnel de Corregidor. En fait, les Evaders eux-mêmes sont un exemple classique de Corregidor, étant le véritable cliché du soldat Nomade : peu de goût pour la discipline, la règle ou le langage modéré. Créés aux premiers jours des forces militaires de ce vaisseau-mère, les Evaders étaient un groupe de travailleurs EVA (Extra-Vehicular Activity) qui se sont mis en grève et ont causé tant de problèmes et de ravages que Juan Sarmiento, le général mexicain, leur proposa de continuer à faire la même chose, mais sous son commandement et au service du vaisseau, ou de sortir par le sas avec rien d'autre qu'une paire de chaussettes - un style de recrutement très typique de cet ancien vaisseau-prison. Le commandement juridictionnel avait besoin de troupes spécialisées dans les opérations EVA et en apesanteur, avec des compétences en démolition et en construction, ainsi que des connaissances en matière d'entretien et de réparation des installations. Ces hommes et ces femmes correspondaient au profil recherché et ont rapidement appris les compétences tactiques qui leur manquaient pour devenir exactement ce que le général mexicain recherchait.



Ainsi, depuis qu'ils ont rejoint le Commandement Juridictionnel de Corregidor, les installations spatiales et orbitales des Nomades sont non seulement devenues plus solides, plus efficaces, permettant d'améliorer la rapidité des déploiements, mais ces installations sont également devenues plus sûres. Plus d'un assaut sur un site en construction a été déjoué parce que les Evaders étaient là et, en véritables troupes Corregidoriennes, ils ont mis une raclée aux salauds qui tentaient de détruire tout leur travail. Mais les Evaders sont plus que de simples travailleurs armés ; ils sont aussi les équivalents spatiaux des sapeurs des forces terrestres : des experts en démolition et des ingénieurs de combat. Élément clé de tout assaut sur un vaisseau ou une installation spatiale ennemie, ils sont chargés d'ouvrir et de dégager la voie, les experts en explosions dans le vide de l'espace. Ils sont facilement identifiables par leur armure à activité extravéhiculaire (tellement personnalisée qu'elle ressemble à peine à un uniforme), par leur langage grossier et par leur attitude négligente. Ce sont des experts dans l'art de faire régner l'enfer, aussi bien dans la zone d'opérations que dans la cantine, et aussi dans l'art d'être à la hauteur de leur nom et de fuir toute responsabilité. Ce sont les Evaders : Le style Corregidor personnifié.



BANDITS DE CORREGIDOR



« Je suis Mbeli, petite ordure. Il faudra plus qu'un tir automatique pour m'achever. Je suis Mbeli, l'esprit gardien. Dans la tempête et dans la nuit... je protège mon peuple. »

Vidéo de sécurité d'une usine orbitale appartenant à la Construktur Corp. L'agent [expurgé], probable bandit de Corregidor, contrecarrant une tentative d'agression sexuelle sur un travailleur Nomade. Action indépendante non autorisée.

Dans les cultures tribales d'Afrique subsaharienne, la figure mythologique d'un gardien surnaturel de la tribu est très courante. Ce spectre invisible protège la communauté des maux, grands ou petits, en agissant toujours par l'intermédiaire d'un des jeunes de la tribu, choisi comme un hôte. Cette possession secrète transforme les jeunes hommes en héros anonymes pour défendre les faibles. Cependant, ces esprits sont volatiles et inconstants, et le fait de parler ouvertement de la canalisation, que ce soit par l'hôte ou par un témoin, peut amener le gardien à abandonner la tribu, la laissant sans défense contre les menaces surnaturelles et terrestres. Le secret est obligatoire, et le chaman de la tribu est la seule personne autorisée à connaître l'identité de l'hôte. C'est du moins ce que dit la tradition

orale. Le noyau de vérité derrière tout ce mysticisme et cette superstition est que le chaman choisissait l'un des jeunes de la tribu pour le former secrètement et lui donnait des talismans soi-disant magiques pour défendre la tribu. Certaines herbes narcotiques étaient utilisées pour imprégner le jeune homme d'un sentiment d'invincibilité, comme s'il canalisait un esprit puissant. Isba, Mbeli, Barakuta... Ces esprits portent des noms et des descriptions différentes selon les lieux et les cultures, mais ils ont toujours la même fonction protectrice, et de nombreuses tribus africaines les vénèrent depuis des générations.

S'il y a bien eu un moment où il fallait faire appel à ces esprits gardiens, ce fut lors de l'exode massif des réfugiés vers le module Lazareto de Corregidor. Les conditions épouvantables de surpopulation, de précarité et de misère qui ont causé tant de tragédies et de morts étaient également le terreau parfait pour la culture des gangs maras et un marché noir abusif. Face à cela, les chamans ont dû élargir le champ d'action des esprits gardiens, en les formant comme voleurs pour subvenir aux besoins de leur peuple, mais aussi comme de bons combattants capables d'empêcher les gangsters maras de s'attaquer aux membres les plus faibles de la tribu. Les esprits gardiens volaient les gangs et les gardaient sous contrôle, agissant comme des justiciers anonymes masqués capables de tuer si nécessaire. Capables aussi de mourir, dans le strict respect de leur code d'honneur : "Ma vie pour les sans défense". De nombreux jeunes hommes et femmes donnèrent leur vie dans ce rôle, mais les chamans trouvaient toujours quelqu'un pour les remplacer, et ainsi les esprits gardiens ne faiblirent jamais. Avec le temps, Corregidor est devenu plus stable et les conditions de vie dans les modules du Lazareto se sont nettement améliorées. Les problèmes internes furent remplacés par des abus externes partout où les citoyens de Lazareto exerçaient leur métier de travailleur en Zéro-G. Mais avec les travailleurs voyageaient leurs esprits tutélaires, volant l'équipement qui leur était refusé ou battant les contremaîtres abusifs.



Naturellement, ce vigilantisme violent a attiré l'attention des analystes de la Main Noire qui, dans l'esprit de durabilité du vaisseau, choisirent de les réorienter pour leurs propres besoins au lieu de les supprimer. Le général mexicain lui-même fit une offre secrète aux chamans des nombreux groupes tribaux de Lazareto : La Main Noire offrirait aux personnes choisies par l'esprit une formation intensive et, en retour, elles deviendraient des agents secrets indépendants, des atouts fondamentalement niabiles pour la force militaire Nomade. Pour protéger leur identité, les responsables du projet écartèrent les noms de code à connotation tribale et choisirent de les désigner par ce qu'ils savaient faire de mieux, un nom qui se trouvait être un ancien terme du jargon de l'armée de l'air pour désigner des hostiles confirmés. Peut-être ont-ils compris que l'esprit gardien n'est bon qu'envers les siens ; pour les étrangers, il n'est qu'une mauvaise nouvelle : un véritable bandit et un tueur de sang-froid.

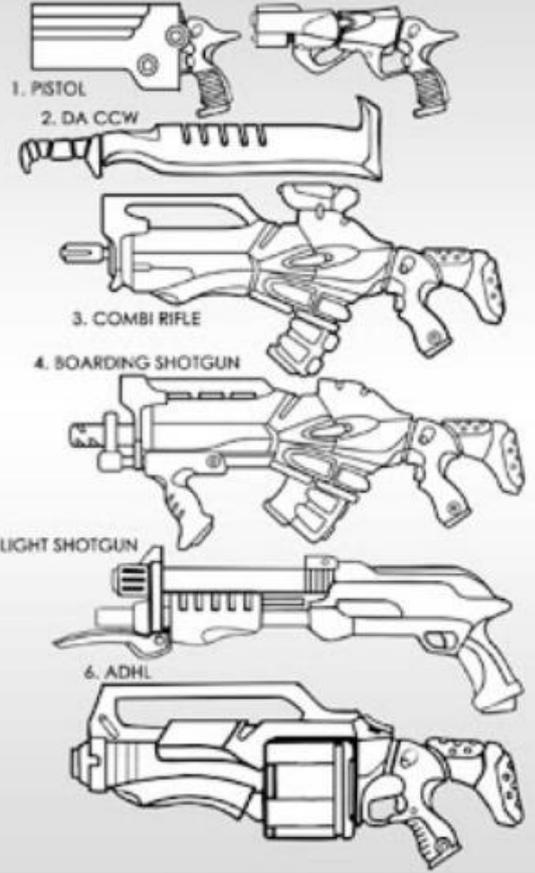
CORREGIDOR BANDITS

NOMADS / CORREGIDOR JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



COPYRIGHT 2014 CORVUS BELLI S.L.L.

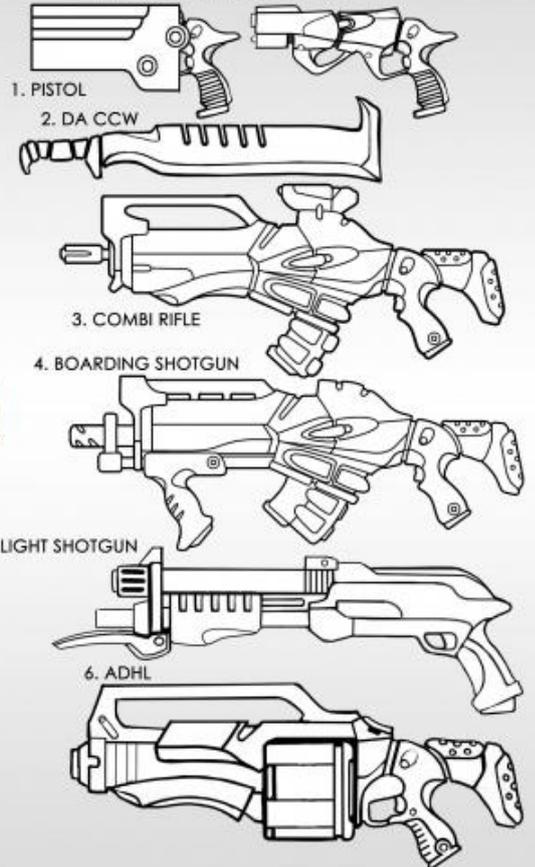
CORREGIDOR BANDITS

NOMADS / CORREGIDOR JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

MOBILE BRIGADA



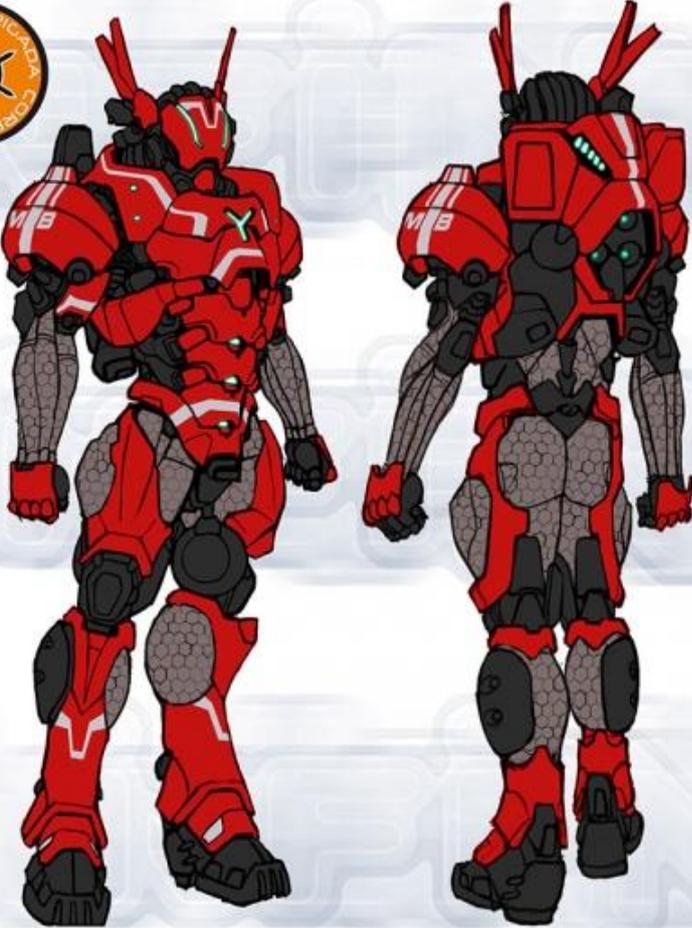
Les Mobile Brigadas sont le premier régiment d'infanterie lourde de Corregidor. Ce sont des troupes robustes et polyvalentes qui brillent aussi bien dans les missions défensives qu'offensives. Leur emploi quotidien, en tant que membres de la principale force d'assaut de la force militaire nomade, consiste à prendre le gros du combat dans lequel ils sont impliqués. Et c'est tant mieux, car ils sont peut-être les seuls à avoir l'endurance et le savoir-faire tactique nécessaires pour supporter un combat constant.

En plus des tâches habituelles confiées aux infanteries lourdes, les Brigadas jouent un rôle clé en tant que menace implicite pour tout client de Corregidor qui serait tenté d'abuser de sa main-d'œuvre nouvellement embauchée. Par le passé, certaines des violations de contrat les plus éhontées à l'encontre de travailleurs corregidoriens ont été résolues par une "prise de contrôle hostile" sous la forme d'unités de la Brigade mobile occupant de force des complexes entiers. Les entreprises en infraction furent alors contraintes de racheter leurs propres installations en réglant leur dette envers Corregidor. Leur position de défenseurs des droits des travailleurs en fait une institution précieuse pour les Corregidoriens, qui savent que ces héros en armure assurent leurs arrières à tout moment.



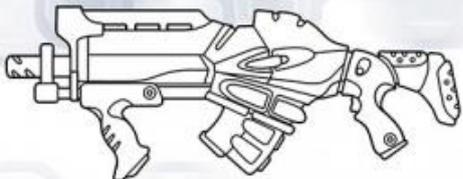
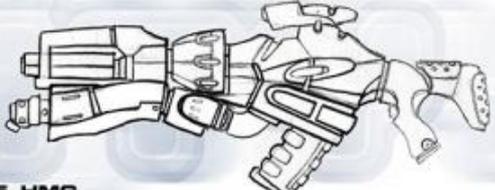
Naturellement, les Brigadas font également partie du portefeuille de produits de Corregidor en tant que troupes mercenaires. Leur formation technique, leur bravoure incontestable et le poids de leur parole font des Brigadas des soldats parmi les plus recherchés sur le marché du mercenariat.

MOBILE BRIGADA

Infinity CONCEPT.

FIGURE/WEAPONS SCALE

1. KNIFE
 
2. PISTOL
 
3. BOARDING SHOTGUN
 
4. MULTI RIFLE + LIGHT FLAMETHROWER
 
5. HMG
 
6. COMBI RIFLE
 

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

ESCADRONS GECKO



"Accablant et excessif, c'est la devise de notre escadron. S'ils voulaient rassembler des prisonniers et laisser les installations intactes, pourquoi nous ont-ils envoyés ?"

Sergent Héctor Velasco, escadron Gecko. Défense de la plate-forme d'extraction nomade Nochtli, enregistrement. Première phase des Guerres Néo-Coloniales.

Le Gecko était le modèle le plus petit et le plus léger de la série des TAG Reptile, et le premier d'entre eux à être obsolète. Conçu à l'origine comme une ligne de TAG de reconnaissance et de contact précoce, les limitations de vitesse de son générateur, sa coque vulnérable et son système de contrôle de visée rudimentaire se sont avérés insuffisants dans la féroce course à l'armement qui se déroulait à travers la Sphère. Les Geckos étaient voués à la casse lorsqu'ils ont suscité l'intérêt des militaires

de Corregidor grâce à leurs deux principaux mérites : ils étaient petits et bon marché. Le commandement juridictionnel de Corregidor a également vu la valeur de la simplicité de leur conception, qui rendrait les efforts de maintenance et de réparation moins exigeants sur le terrain. La taille réduite du Gecko lui conférait une excellente mobilité dans les espaces étroits, ce qui le rendait parfaitement adapté aux opérations navales et aux passerelles des vaisseaux spatiaux et des plateformes orbitales, les cadres opérationnels conventionnels de cette force Nomade.



Les officiers de Corregidor, vétérans d'un millier de batailles dans des vaisseaux et des bases d'astéroïdes et habitués aux pires coups bas de la guerre dans l'espace, en sont venus à utiliser les vertus des petits et robustes Geckos d'une manière que personne n'avait vue auparavant. Ils ont changé le terrain de jeu, révolutionnant la façon de comprendre ces unités de combat. Ils ont affirmé que les Geckos ne devaient pas être utilisés comme des TAG normaux, mais comme une unité d'infanterie super lourde, capable de résister aux dommages et d'anéantir l'adversaire, mais dont les probabilités de succès et de survie sont maximisées lorsqu'elle agit en coordination avec le reste de la force d'assaut. Ils ont demandé aux techniciens de Praxis d'optimiser les déficiences de la conception originale et de leur donner des profils opérationnels Zéro-G et EVA (Activité Extra-Véhiculaire). Aujourd'hui, ces petits lézards blindés sont le fer de lance des forces d'abordage Nomades, courant en tête pour sécuriser les couloirs et passages étroits où leur taille compacte et leur armement polyvalent font d'eux les mâles alpha, les plus résistants de la meute des prédateurs de Corregidor.

GECKO SQUAD

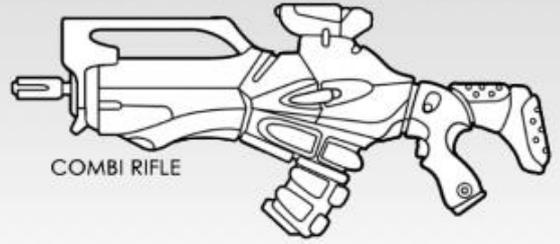
NOMADS / CORREGIDOR JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLII
INFINITY

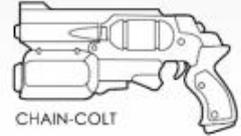
CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE



COMBI RIFLE



CHAIN-COLT



COPYRIGHT 2017 CORVUS BELLII S.L.L.

GECKO SQUAD PILOT

NOMADS / CORREGIDOR JURISDICTIONAL COMMAND

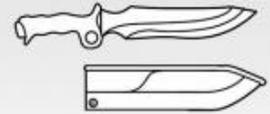
CORVUS BELLII
INFINITY

CONCEPT DESIGN

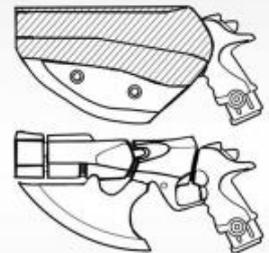


FIGURE/WEAPON SCALE

1. KNIFE



2. ASSAULT PISTOL



COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLII S.L.L.

ESCADRONS GECKO - PILOTE



"Ne vous inquiétez pas, les garçons. Seule une chose vraiment grosse et bien armée pourrait nous arrêter. Et il n'y a rien de grand qui puisse se déplacer dans ces couloirs."
Dernière transmission du sergent Markus Hölderlin, force d'abordage panocéanienne SV-03. Raid sur la plate-forme d'extraction nomade Nochtli. Première phase des Guerres Néo-Coloniales.

JAGUARS DE CORREGIDOR



Les jaguars sont un autre des coups de génie de Juan Sarmiento. Surnommé "le général mexicain", Sarmiento est l'un des pères fondateurs du commandement juridictionnel de Corregidor. Alors que tout le monde considérait les maras comme un problème à résoudre, il les voyait comme une source fiable de guerriers vétérans, rendus insensibles par un passé de violence de rue et dotés de l'instinct de tueur aiguisé de félins enragés.

Là où ils brillent vraiment, la raison de leur existence continue, c'est leur capacité de force de choc. Ils sont l'unité de choix du haut commandement nomade pour l'ardeur avec laquelle ils affrontent chaque nouveau combat, mais parfois leur ardeur les mène un peu plus loin que ce que le centre de contrôle de la mission aurait préféré. Une fois qu'ils se sont lancés à l'assaut de l'ennemi, leur ardeur au combat leur fait perdre de vue la situation tactique générale, et ils ont tendance à courir au hasard vers l'ennemi le plus proche. Les jaguars ont beaucoup de feu dans le ventre, mais ils veulent la victoire à tout prix et il faut donc les freiner un peu. Même dans ce cas, une fois qu'ils ont atteint le point d'ignition, il est impossible de les faire redescendre.

Les jaguars sont un autre des coups de génie de Juan Sarmiento. Surnommé "le général mexicain", Sarmiento est l'un des pères fondateurs du commandement juridictionnel de Corregidor.



Alors que tout le monde considérait les maras, ces organisations semblables à des gangs qui ont surgi du chaos initial de Lazareto, comme un problème à résoudre, il les voyait comme une source fiable de guerriers vétérans, rendus insensibles par un passé de violence de rue et dotés de l'instinct de tueur affûté de félins enragés. Les forces de l'ordre de Corregidor ne plaisaient pas, aussi, chaque fois que les Alguaciles de Sarmiento mettaient la main sur un vato ou un tsotsi prometteur, ils lui proposaient un choix : une promenade éternelle sans combinaison spatiale ou un passage dans la nouvelle unité Jaguar. La plupart optèrent pour la seconde option et le regrettèrent. Les instructeurs impliqués dans le projet Jaguar avaient la tâche éreintante de transformer ces voyous disparates issus de maras rivales en un groupe fonctionnel et cohésif. L'astuce consistait à leur inculquer une telle haine envers les instructeurs qu'ils en oublieraient que leurs camarades étaient autrefois leurs ennemis jurés. L'unité a été conçue comme une force d'assaut pour les zones fermées, aussi leur entraînement s'est-il concentré sur des séances de combat au corps à corps au cours desquelles ils avaient une seule chance de battre leurs instructeurs. On leur a enseigné des tactiques de combat et toutes sortes de procédures et de techniques militaires, mais dans leur désir aveugle de se venger, ils ont fini par acquérir plus de brutalité, plus de cruauté et plus de violence.

Une fois diplômés en tant qu'unité à part entière, les Jaguars ont été stationnés dans leurs modules d'origine à Lazareto, où ils ont repris certaines des tâches de maintien de l'ordre précédemment effectuées par le Corps des Alguaciles. Ils ont immédiatement adopté un rôle de Salomon, interrompant les guerres de gangs et laissant les maras tranquilles tant qu'ils ne provoquaient pas trop de problèmes. Cependant, ce n'est pas pour leurs efforts de maintien de l'ordre que cette unité est remarquée. Là où ils brillent vraiment, la raison de leur existence continue, c'est leur capacité de force de choc. Ils sont l'unité de choix du haut commandement nomade pour l'ardeur avec laquelle ils affrontent chaque nouveau combat, mais parfois leur ardeur les mène un peu plus loin que ce que le centre de contrôle de la mission aurait préféré. Une fois qu'ils se sont lancés à l'assaut de l'ennemi, leur ardeur au combat leur fait perdre de vue la situation tactique générale, et ils ont tendance à courir au hasard vers l'ennemi le plus proche. Les jaguars ont beaucoup de feu dans le ventre, mais ils veulent la victoire à tout prix et il faut donc les freiner un peu. Même dans ce cas, une fois qu'ils ont atteint le point d'ignition, il est impossible de les faire redescendre.

ANALYSTE DE LA MAIN NOIRE



Midnight Sun ("Soleil de minuit") n'est qu'une des nombreuses équipes d'analyse des renseignements employées par la Main Noire. Cette organisation de l'ombre opte pour l'application des principes darwiniens à ses analystes afin de maximiser la fiabilité de leurs résultats. Les groupes de travail de la Main Noire sont encouragés à se faire concurrence pour obtenir la plus grande quantité d'informations pertinentes permettant de résoudre une affaire ou une éventualité.

L'ensemble du flux de données est exploité par chaque équipe d'analyse, mais chaque extrait est étiqueté de manière compréhensible avec la source et l'historique d'utilisation, ce qui garantit une évaluation équitable des performances. Avec ce système en place, les différentes équipes et les différents départements sont libres de partager leurs résultats sans compromettre l'environnement de compétition encouragé par la Main Noire. Avec Carlos Hornoy à la barre, Midnight Sun est l'une des équipes d'analyse de renseignements les plus fécondes de la suite de la Main Noire, et peut-être la plus performante de son époque.



RPG NOMADS THEMED MINIATURE



infinity CONCEPT.

CLOCKMAKERS



Les clockmakers pourraient bien être la contribution la plus précieuse des Bakounine à la force militaire nomade. Ce sont des techniciens de combat avec une capacité spéciale à recomposer, réparer, reconstruire, réinventer et repenser rapidement. Leur principale fonction est d'assurer la maintenance technique des ressources sur le terrain. Ils sont connus pour subir des procédures d'augmentation neuronale radicales, y compris des inserts de wetware améliorant la mémoire et remplis de catalogues de spécifications techniques. Des connexions d'interface sortent de la base de leur crâne pour faciliter la communication homme-machine.

Ils sont aussi variés et excentriques que n'importe quel citoyen de Bakounine, comme le montrent leur apparence particulière et leurs méthodes ésotériques. Spécialistes de la pensée non linéaire, ils apportent des solutions avant-gardistes, voire géniales, à des problèmes techniques, mais comme tous les prototypes, leurs rafistolages se retournent parfois contre eux.

Les Clockmakers valent leur pesant d'or pour l'armée nomade et pour toute autre faction ayant besoin d'un coup de main supplémentaire pour moderniser sa technologie, il serait donc judicieux de toujours essayer de les capturer vivants.



VOSTOK SPUTNIK



Le succès exceptionnel de la première série Spoutnik a réaffirmé la confiance de la force militaire Nomade dans l'utilisation tactique des Drones de combat. Cependant, l'histoire des Spoutniks n'était pas encore terminée. La conception modulaire distinctive de ces unités télécommandées leur confère une grande marge d'amélioration qui leur permet d'évoluer et de s'adapter aux nouveaux besoins pouvant découler des changements actuels des environnements opérationnels.

Toutes les expériences accumulées par la force militaire nomade dans l'utilisation des premiers modèles de Spoutniks - Tsyklon et Lunokhod - ont donc été appliquées à la deuxième génération de ces drones tactiques, connue sous le nom de Vostok. Ce code de désignation perpétue la tradition de l'utilisation de noms légendaires de la cosmonautique russe et constitue un moyen subtil de faire savoir que la principale source de financement de ce programme est la Struktura Tunguska.

La force militaire nomade avait constaté que dans certaines conditions d'utilisation, les Spoutniks n'avaient pas la robustesse et la puissance de feu nécessaires pour garantir leur survie. Avec l'escalade du conflit de Paradiso, les troupes Nomades ont été de plus en plus impliquées dans des scénarios de guerre totale, où il était nécessaire de posséder une plus grande résistance et un

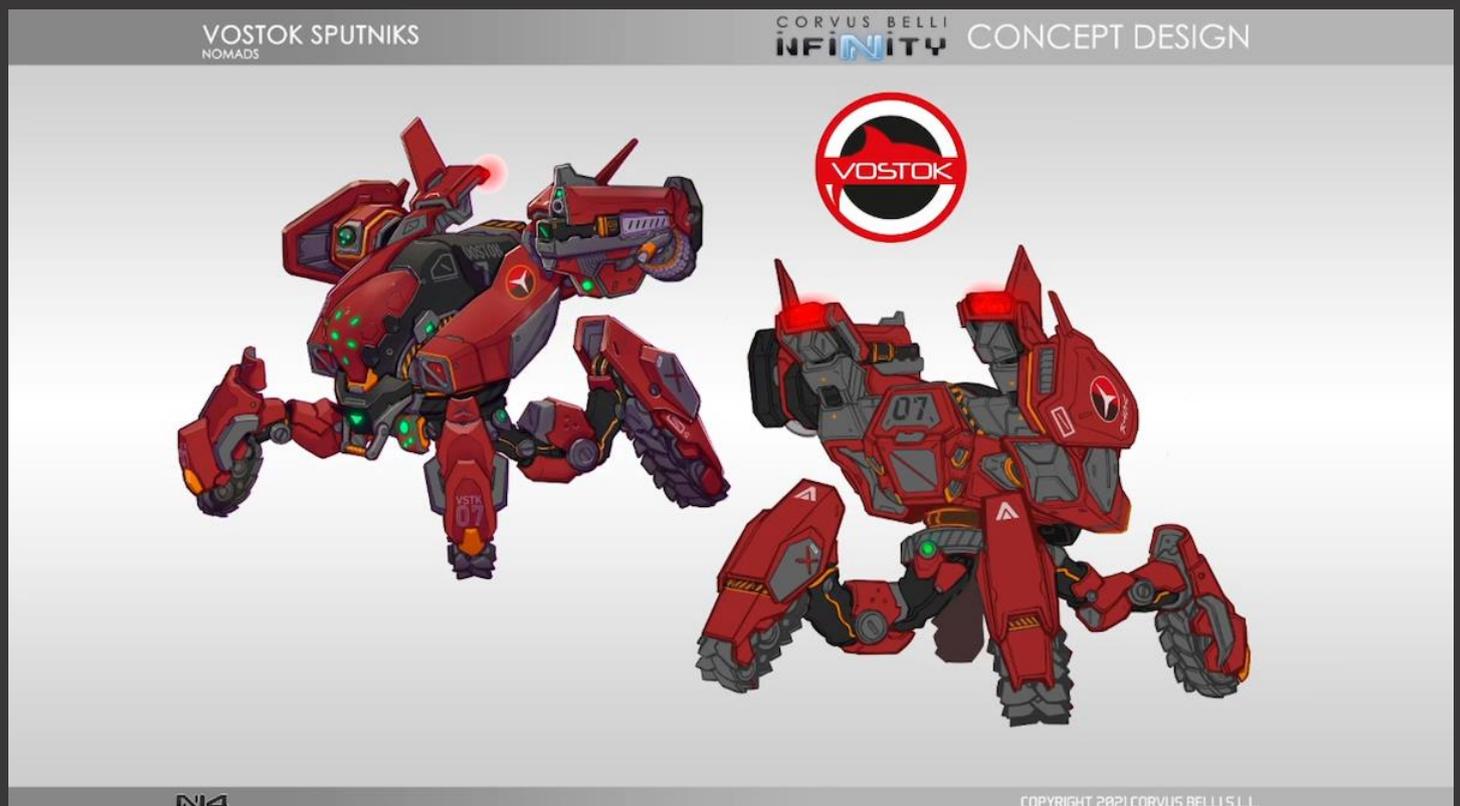
armement plus varié. Ce sont les défis que les ingénieurs de Praxis ont dû relever avec la deuxième génération de Sputniks. Ils ont dû augmenter la robustesse structurelle de ces drones sans compromettre la magnifique vitesse et la capacité de mouvement de la série originale. Cela les a obligés à mettre en œuvre un groupe motopropulseur amélioré qui, bien que plus puissant, augmentait également le poids de l'unité, ce qui constituait un problème pour maintenir la capacité de mouvement vertical des premiers modèles de Sputnik.

Néanmoins, les ingénieurs de Praxis ont pu appliquer les acquis de la recherche sur les néomatériaux lors du développement de la troisième génération de Drones Zond. Ces alliages innovants permirent d'alléger le poids de certains composants du moteur du deuxième prototype Vostok, ainsi que d'autres éléments structurels de ce dernier. Le résultat obtenu était un drone capable d'égaliser ses prédécesseurs en termes de vitesse et d'agilité, mais avec des capacités de résistance aux dommages améliorées et une charge utile offensive supérieure.

Cependant, le début de la production du Vostok fut retardé en raison d'un incident lors de la dernière phase de test du second prototype. Par un acte de sabotage et de vol industriel, un commando mixte de Yujingyu avait pénétré dans les installations de développement de ces Drones. Le détachement de sécurité fut incapable de les contenir mais laissa suffisamment de temps aux ingénieurs pour mettre en route le prototype Vostok qu'ils testaient. Ce Drone a affronté l'ensemble du commando Yujingyu, déjouant sa tentative de vol, bien qu'il ait été détruit au cours du combat. À ce niveau, l'action de sabotage de Yujingyu avait réussi, obligeant les ingénieurs de Praxis à construire un nouveau prototype.

Ils ont toutefois ajouté certaines modifications à ce nouveau modèle par rapport à l'original à partir de notes prises sur les enregistrements des caméras de sécurité lors du raid de Yujingyu, ce qui a permis d'améliorer ses performances contre les cibles mobiles en milieu fermé. Après une nouvelle batterie de tests, le Vostok entra en production, et fut déployé juste à temps pour participer à la dernière phase de la Troisième Offensive de Paradiso, précisément le type de théâtre pour lequel il avait été conçu.

Il est démontré qu'il s'agit d'un digne héritier de ses prédécesseurs, capable de maintenir la Nation Nomade à l'avant-garde de la conception de drones, bien que, dans ce cas, avec l'aide involontaire de Yu Jing.



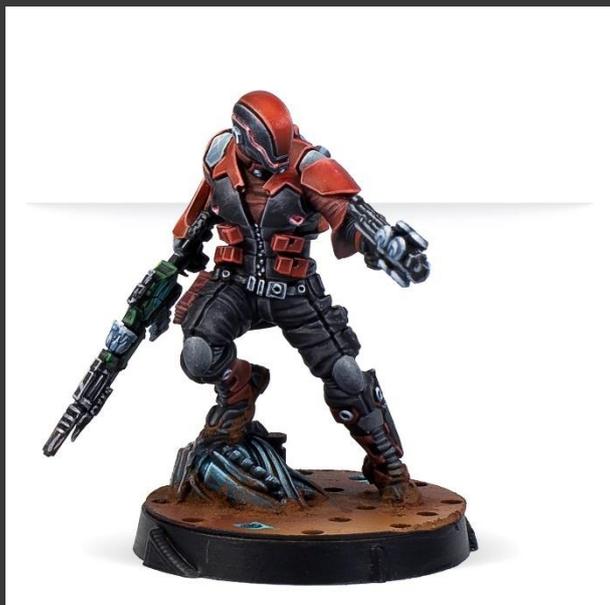
TOMCATS



L'équipe Tomcat est une unité de héros. Ses membres sont en service actif vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept. Originaires de Corregidor, les Tomcats constituent l'unité d'intervention et de réaction en situation extrême de la force militaire Nomade. Pour Corregidor, dont la main-d'œuvre travaille dans les conditions de l'espace lointain, l'existence d'une équipe de secours d'urgence est essentielle. Dans l'espace, l'environnement le plus hostile possible, les accidents sont toujours mortels. Dans de telles situations, pour sauver des vies et éviter d'autres décès, la vitesse et la précision sont vitales et il n'y a pas de place pour l'erreur.

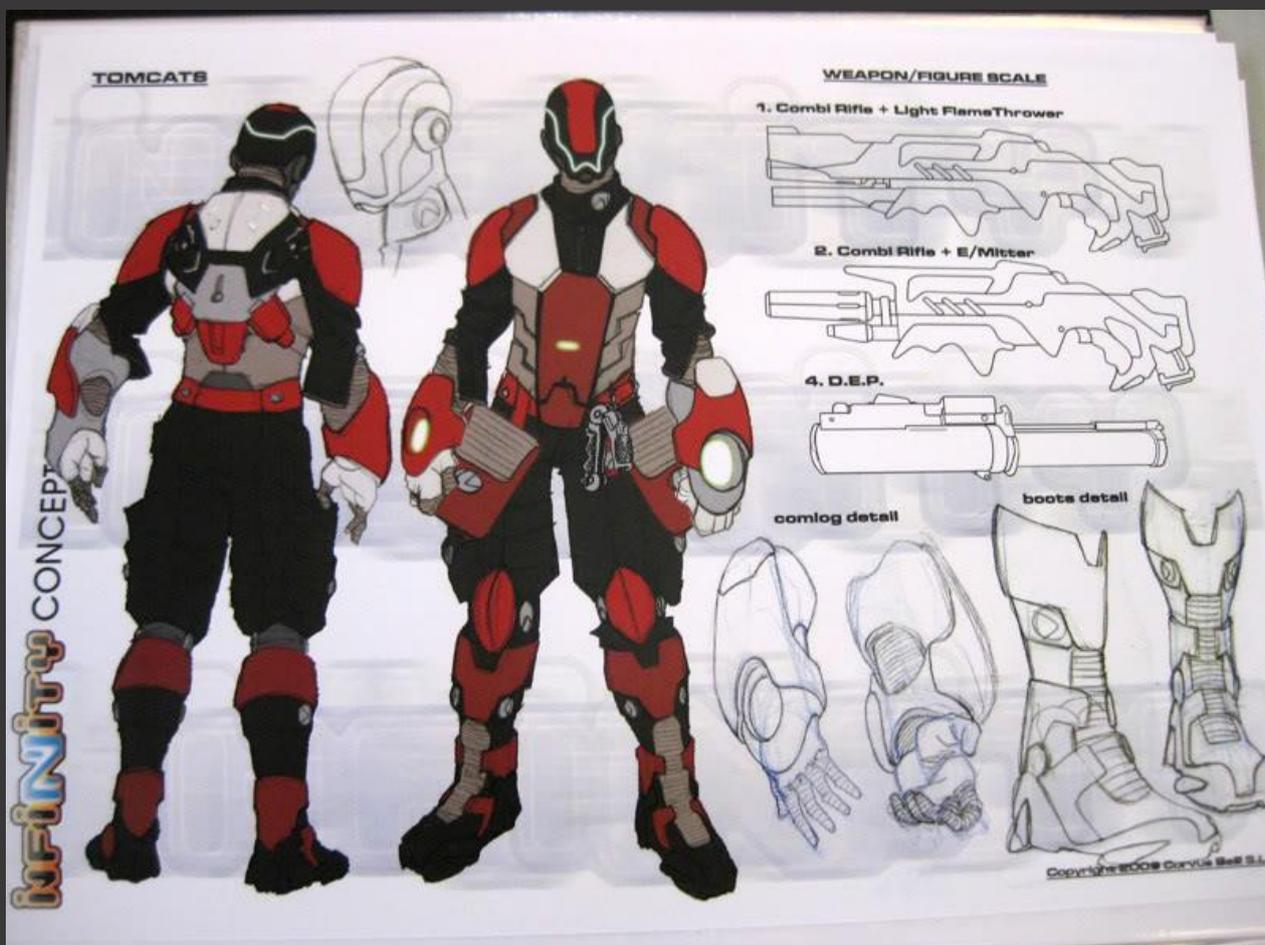
Le large éventail de leurs fonctions et la structure organisationnelle souple des Nomades ont obligé les Tomcats à devenir une unité militarisée. Les Tomcats doivent être des agents polyvalents, avec des spécialités variées, ce qui leur permet de réussir n'importe quelle mission. La force militaire Nomade fait bon usage de leurs qualités exceptionnelles dans les opérations de combat, en tant qu'unité de réponse rapide et de soutien pour les situations qui nécessitent des capacités spéciales. Leur fonction est de servir dans des sauvetages extraordinaires, des opérations de réaction immédiate et, notamment, des missions de libération d'otages in extremis. En un mot, ils sauvent des vies.

Lorsque l'alarme retentit, ils savent qu'ils doivent passer de l'état zéro à l'état critique en quelques secondes. Ils doivent toujours être au maximum de leurs capacités.



Leurs missions sont toujours très importantes, et ils doivent les accomplir sans hésitation. Qu'ils soient sur un vaisseau ou déployés sur la planète, lorsqu'ils doivent répondre à une situation, il y a toujours des vies en danger. Croyant en l'aphorisme "La sueur épargne le sang", le programme d'instruction continu et intensif des Tomcats est crucial pour garantir le succès de leurs opérations. L'excellence n'est pas un objectif, c'est le point de départ. La pression de leur service est brutale, mais la reconnaissance et l'estime de la société de Corregidor la compensent pleinement : tous les enfants Nomades veulent être un Tomcat quand ils seront grands.

Concepts Arts de la version N3



CARLOTA KOWALSKY MORIARTY



"Il n'y a pas de héros ici, juste des gens qui font bien leur travail... et ne sont pas assez payés !"

Célèbre citation de Carlota Kowalsky, enregistrée lors d'un reportage pour le réseau Arachne.

Carlota ne se doutait pas qu'elle finirait dans l'armée. Elle a toujours pensé qu'elle entrerait dans la tradition familiale : la prospection spatiale et le travail EVA. Cependant, elle découvrit ses aptitudes en mécanique et paya ses cours de formation et de perfectionnement en réparant les équipements de ses collègues. Elle s'est impliquée dans le litige de la Base-Arakan, rejoignant la résistance active contre les mercenaires de la Compagnie MagnaObra. Le Capitaine Zakalwe, du Commandement des Intruders qui dirigeait la défense jusqu'à l'arrivée de la Force Militaire Fantôme, la recommanda pour l'armée Nomade en récompense de ses efforts. Cela lui permit d'intégrer directement les Tomcats, l'équipe spéciale d'urgence et de sauvetage. Après une carrière intense, son implication dans la résolution de l'incident diplomatique du C-7 lui valut d'être promue au rang de sergent-major. Son nouveau grade, ainsi que l'augmentation de salaire correspondante, ont été un soulagement pour sa

vie financière ruineuse. Carlota Kowalsky peut être définie comme un sergent-major exceptionnel, un génie acéré qui ne tolère aucune sottise et est plus que capable de démolir tout stéréotype misogynne.

C'est une femme au look extra-planétaire qui a l'habitude de porter des vêtements de campagne. Elle a un visage qui suggère des contrastes intrigants : étroit et très sombre, avec des traits aigus et des pommettes hautes, fruit du plus authentique métissage de Corregidor. Cependant, son expression faciale est celle que l'on associe habituellement à celle des professionnels de l'élite nomade : calme, alerte, intelligente et très compétente. Malgré son apparence séduisante, Carlota est comme les autres et, en général, bien meilleure qu'eux. Ses camarades et ses supérieurs la respectent beaucoup parce qu'elle est responsable et ne se dérobe jamais quand il faut travailler et se salir les mains. Vétéran de plusieurs campagnes et aussi mortelle que la meilleure des armes, elle est la spécialiste en ingénierie et en maintenance la plus qualifiée de son unité. Les compétences mécaniques de Carlota sont particulièrement utiles pour réparer Moriarty, le nom qu'elle donne à chaque nouveau Zondcat qui lui est attribué lorsque son prédécesseur est détruit. Le pauvre Moriarty en est à sa huitième incarnation jusqu'à présent, et si Carlota reste en service actif, il est peu probable que ce soit la dernière.

WILDCATS



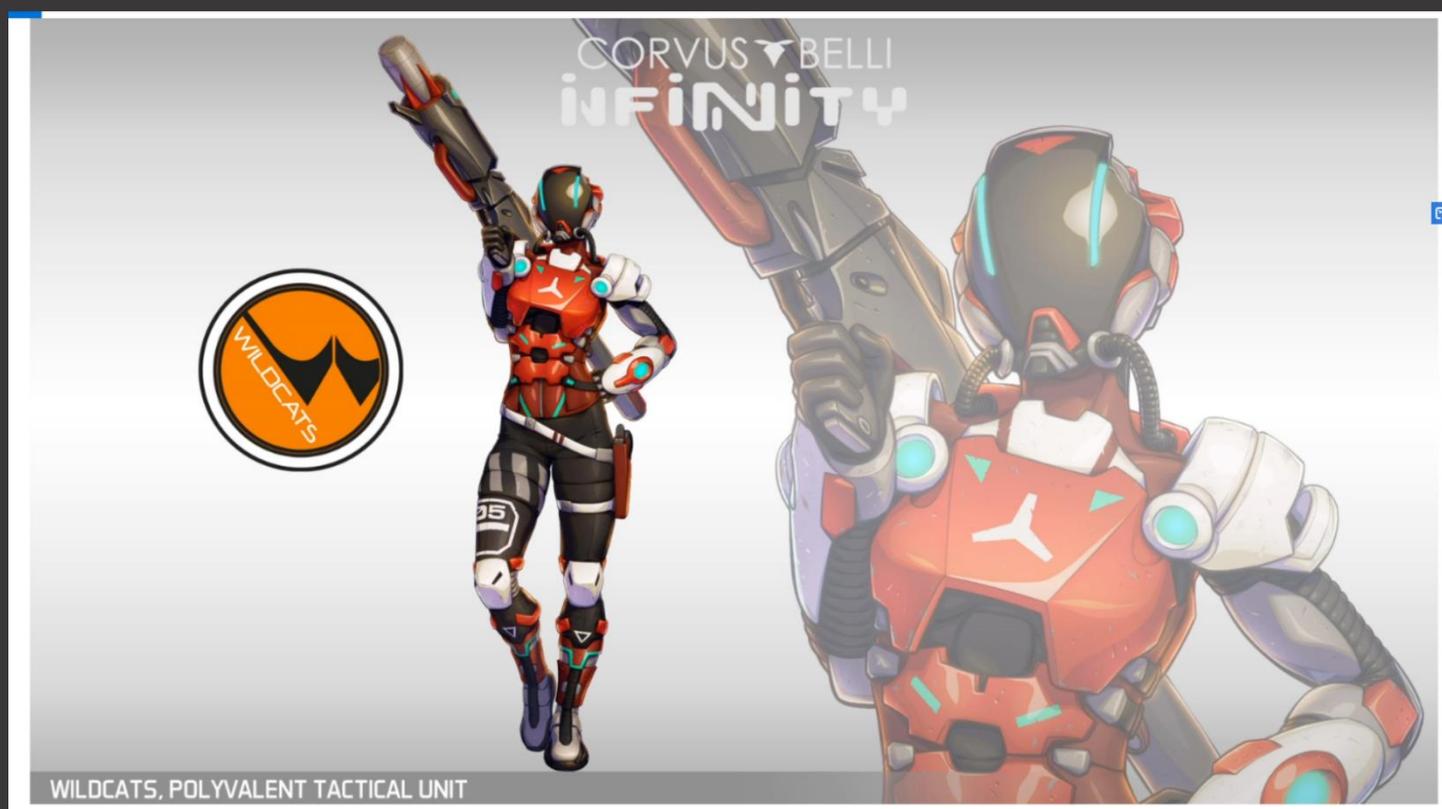
"La mission est lancée. Vous connaissez déjà les paramètres opérationnels : pas de prisonniers ni de négociation. On entre, on tue, on sort."

Sergent d'artillerie Charles Mucavele, unité Wildcats. Raid sur la station I+R Starborn-3, prétendument liée à ALEPH. Conflit Fantôme.

Vous n'avez probablement jamais entendu parler des Soldats Mkuki, ou de la Barabara Vita, les Guerres Routières qui ont dévasté une partie de l'Afrique à l'époque précédant la construction de l'Ascenseur Orbital de l'Afrique Orientale. Aujourd'hui, elles ne sont plus qu'une note de bas de page dans les pages de l'histoire, mais en leur temps, elles ont été une tragédie aussi brutale que tout ce que le continent africain a connu. À cette époque, un certain nombre de sociétés se faisaient concurrence en traçant des lignes de communication et de commerce vers l'ascenseur orbital. Nombre de ces routes traversaient des territoires tribaux ancestraux, de sorte que les tribus rivales étaient enrôlées et armées pour expulser les gens et dégager la voie pour les nouvelles routes, ou pour assassiner les travailleurs des autres sociétés. Les méthodes de ces troupes irrégulières étaient sauvages et elles étaient connues sous le nom de soldats Mkuki ("lance" en swahili) en raison de leur

habitude d'empaler leurs victimes pour semer la terreur dans la population. Au fil du temps, les soldats Mkuki furent jugés criminels de guerre et dissous. Certains d'entre eux payèrent pour leurs crimes, mais beaucoup se cachèrent parmi les réfugiés déplacés par les travaux de l'ascenseur orbital.

Évidemment, on peut bien sûr imaginer que certains d'entre eux se sont retrouvés à Lazareto, le module de réfugiés de Corregidor, où ils se sont efforcés d'établir un petit réseau d'extorsion. Découverts par les Alguaciles, les Mkuki ont attiré l'attention de Sarmiento, le "général mexicain", qui était intéressé par la création d'une unité de choc mobile spécialisée pouvant être promue par Corregidor sur le marché du mercenariat comme complément de ses Alguaciles. Il leur a donc proposé de participer à son projet militaire ou d'aller faire un tour dans le sas. Ceux qui acceptèrent la proposition de Sarmiento furent formés à des techniques de combat avancées, qu'ils combinèrent avec leur expérience des conflits africains. C'est ainsi que sont nés les Wildcats, un groupe formé des plus grands fils de pute issus des guerres tribales africaines et polis dans les conflits de toute la Sphère Humaine, travaillant toujours pour les intérêts de Corregidor, que ce soit ceux de la Nation Nomade... ou au service du plus offrant.



Aujourd'hui, les choses ont changé. Il n'y a plus de Mkuki, mais l'unité continue de recruter des fils de pute - de préférence endurcis par les combats de rue de Corregidor, ou par une vie difficile à travailler dans l'espace - et de les soumettre à un entraînement sévère. Car ce qui n'a pas changé pour les Wildcats, c'est le type de missions qu'ils effectuent : haute priorité, haut risque, nécessitant toujours un contact hostile avec l'ennemi, peu importe qu'ils travaillent pour la force militaire des Nomades ou sous contrat.

Dans le Commandement Juridictionnel de Corregidor, les Wildcats manquent de glamour : ils ne sont pas des agents secrets comme les Intruders, ils ne sont pas des héros pour enfants comme les Tomcats, et ils ne font pas de déploiements transorbitaux à grande vitesse comme les Hellcats. La seule chose qu'ils ont, c'est leur réputation, celle d'être doués pour tuer. Les Wildcats se sont spécialisés dans les tâches militaires de base : tir, mouvement et travail d'équipe, jusqu'à ce qu'ils puissent les accomplir avec une grande perfection et une grande maîtrise. Ce sont des tireurs experts qui agissent en synchronisation avec une précision absolue. Les Wildcats sont les gars qui font le sale boulot, les mercenaires parfaits, capables d'effectuer n'importe quelle opération sans se poser de questions. Leur mission est d'engager le combat et de toujours maintenir un haut niveau d'agressivité

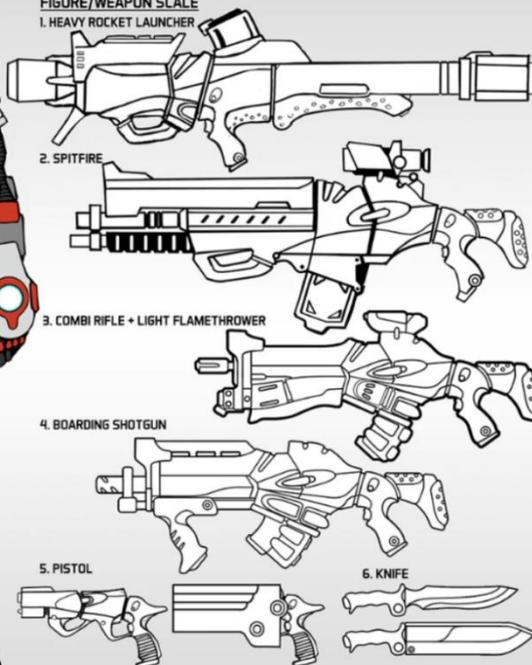
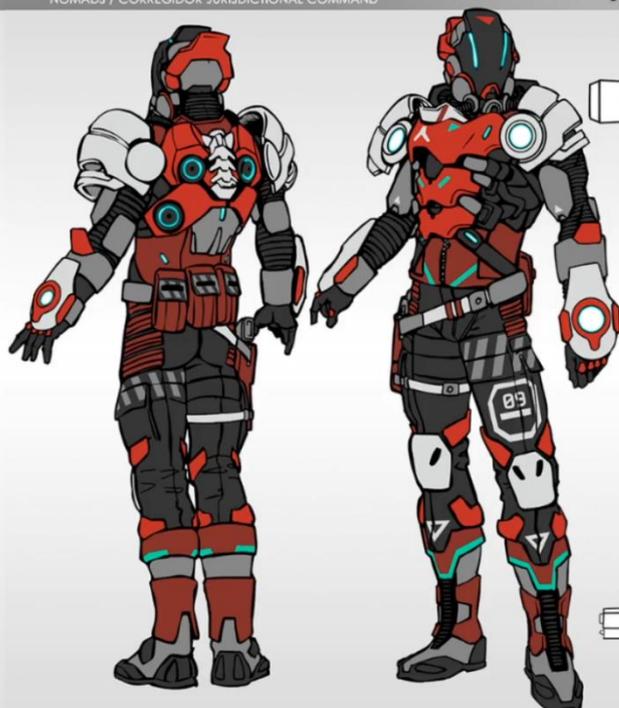
pour détruire la capacité opérationnelle de l'ennemi. En d'autres termes : aller au combat et ne pas faire de quartier. De véritables félins sauvages, d'où leur nom.

WILDCATS, POLYVALENT TACTICAL UNIT

NOMADS / CORREGIDOR JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



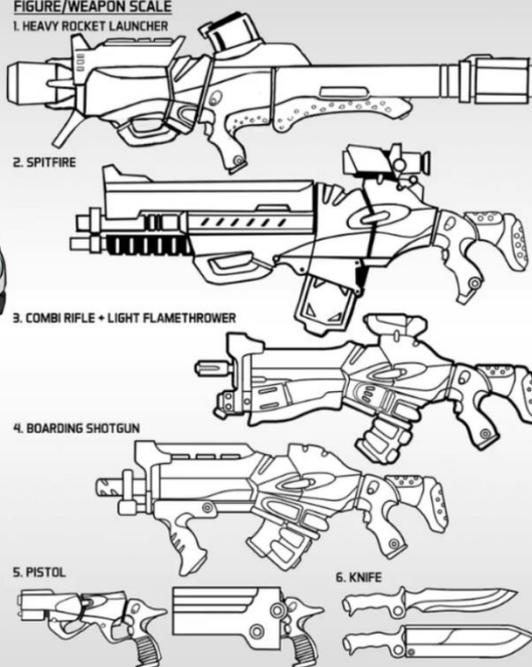
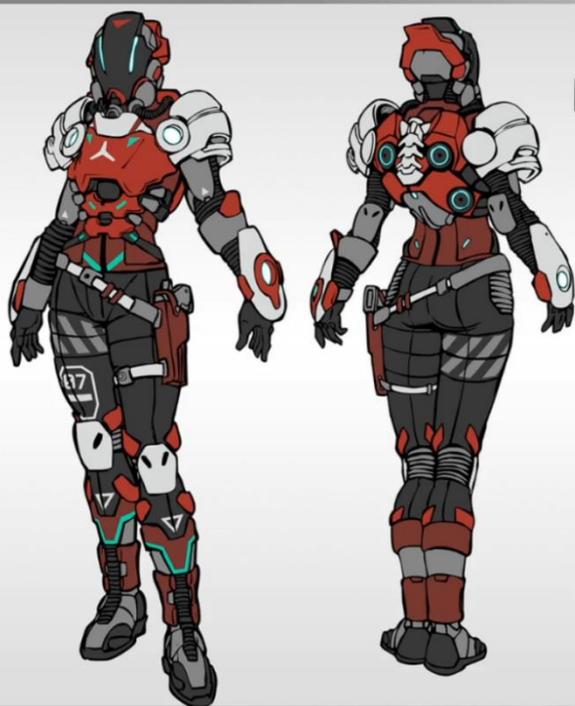
COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.L.

WILDCATS, POLYVALENT TACTICAL UNIT

NOMADS / CORREGIDOR JURISDICTIONAL COMMAND

CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.L.

Concepts Arts de la version N3

WILDCATS



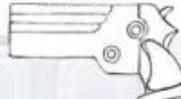
infinity CONCEPT.

FIGURE/WEAPONS SCALE

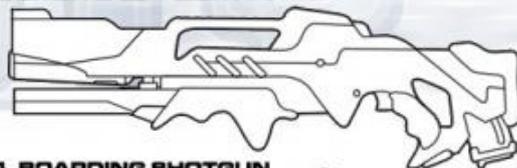
1. CUCHILLO



2. PISTOL



3. COMBI RIFLE + LIGHT FT



4. BOARDING SHOTGUN



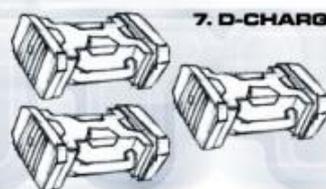
5. SPITFIRE



6. HACKER DEVICE



7. D-CHARGES



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELL S.R.L.

IGUANA

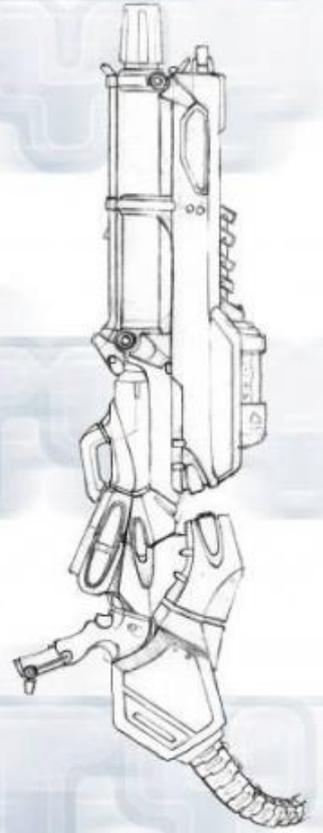


L'équipement blindé tactique des escouades Iguana n'est pas le meilleur ou le plus récent que l'on puisse trouver sur le marché, mais il possède des systèmes mécaniques solides et est facile à réparer en campagne. De plus, il a reçu un pack d'optimisation développé à Bakounine. L'Iguana est l'un des rares TAG à intégrer un système d'éjection du pilote, une technologie expérimentale de Praxis qui améliore les chances de survie des TAG obsolètes de la classe Iguana. L'armure éjectable du pilote fournit une haute protection anti-balistique et, plus important encore, lui permet de porter l'armement principal de l'Iguana. Grâce à ce système, un pilote peut s'éloigner rapidement d'un TAG tombé et rester un élément actif de ses forces de combat. Pour tirer le meilleur parti des possibilités de ces unités blindées, l'escouade Iguana met l'accent sur l'entraînement physique et mental de ses pilotes. La force militaire nomade est assurée que le succès au combat de l'Iguana a toujours été basé sur son esprit agressif et les compétences techniques de ses pilotes. Habités à affronter des adversaires technologiquement supérieurs, leur entraînement et leur ténacité permettent d'égaliser les chances.

INFINITUM CONCEPT.



1. HMG



TSYKLON & LUNOKHOD SPUTNIK



Les forces militaires nomades ont une longue expérience dans l'utilisation agressive des Drones, mais c'est pendant les Guerres Néo-Coloniales que ces unités ont véritablement démontré leur potentiel tactique au combat. Sur tous les fronts des Guerres Néo-Coloniales, la capacité des drones à forcer le rythme et à déjouer les manœuvres des unités ennemies a été d'une extrême valeur pour la Force Militaire Nomade, numériquement inférieure. Cependant, lorsqu'ils étaient engagés dans un combat direct, les drones présentaient une série de faiblesses qui entraînaient un taux d'attrition élevé. Pour résoudre ce problème, la série Sputnik a intégré une série d'améliorations et d'optimisations spécialement conçues pour les attaques directes.

La plus grande réussite des ingénieurs de Bakounine a été d'augmenter leur blindage, leurs défenses électroniques et leur facteur de protection NBC, tout en conservant le taux élevé de mobilité et de vitesse caractéristique des drones. Les sputniks peuvent se déplacer sur n'importe quelle surface et l'escalader, tout en servant de bastion d'où les hackers tactiques nomades peuvent opérer en toute sécurité. Même avec toutes ces améliorations, les Sputniks ont un coût de fabrication et de maintenance inférieur à celui de tout T.A.G. ou autre système de combat avancé. Leur poids léger et leur petite taille en font l'option la plus efficace pour gérer rapidement des scénarios tactiques, ce qui explique leur présence en grande quantité dans les forces nomades. Ils peuvent agir comme un

élément défensif supérieur à l'infanterie, mais les officiers nomades savent qu'ils sont plus efficaces lorsqu'ils sont utilisés dans des situations mobiles qui exploitent leur vitesse, leur capacité de choc et leur puissance de feu, pour se rapprocher de l'ennemi et le détruire dans presque toutes les conditions du champ de bataille.



NOMADS - LUNOKHOD SPUTNIK

Les différents modèles de Sputnik possèdent des capacités différentes qui déterminent leur rôle dans une force d'attaque.

Le modèle **Lunokhod (Moonwalker)** est utilisé pour sonder et déborder les groupes de combat ennemis. Il doit forcer ou créer un combat, souvent en envahissant les "zones de sécurité" de l'ennemi.

Le modèle **Tsyklon (Cyclone)** est capable de déployer une puissance de feu incroyable mais précise tout en restant très mobile, ce qui lui permet de décimer directement les adversaires, de couvrir l'avance des troupes alliées ou de fournir une capacité antichar supplémentaire.

La philosophie tactique des Nomades, consciente du potentiel offensif des Sputniks, met l'accent sur leur utilisation dans des manœuvres d'attaque de type "assaut soudain". Un "assaut soudain" implique de vaincre la résistance ennemie par une offensive à la fois rapide et dévastatrice. L'effet traumatique de l'assaut sert à déséquilibrer l'ennemi et à l'empêcher de se regrouper. Avec un taux de réussite élevé dans ce type d'opérations, causant régulièrement de nombreuses pertes et des chocs immenses sur le moral de l'ennemi, la présence de Sputniks est essentielle dans tout groupe de combat Nomade.

ZONDBOT



« Les Zondbots sont un succès assuré ! Ce ne sont pas seulement de mignons petits robots, ce sont des héros métalliques en miniature. Ils courent entre les balles pour sauver des vies ou réparent les véhicules pour que les autres puissent continuer à se battre, ou se replier dans un endroit sûr.

Ils sont un exemple pour tous. "Votre taille n'a pas d'importance. Votre force n'a pas d'importance. La seule chose qui compte, c'est que tu sois intelligent et courageux, comme eux". Existe-t-il un meilleur message à transmettre aux enfants ?

Et leur look... rien à voir avec des araignées rampantes, mais de petits chevaliers agiles en armure aux couleurs sportives. Ils ne semblent pas avoir été conçus par l'industrie militaire mais par le département marketing d'une société de jouets. Ils sont parfaits pour développer toute une ligne de produits dérivés : holo-animaux, cyberpals, vêtements, accessoires scolaires...

Et tout cela commence par une multitude de séries dans Maya. Nous prenons deux Zondbots, Medic et Ingénieur, aux personnalités opposées, qui affrontent des aliens maléfiques, et nous avons le cocktail parfait d'humour et d'aventure... Nous avons aussi leurs contrôleurs comme personnages secondaires, la référence d'identification humaine, un Clockmaker et une Daktari féminine sexy, et là

nous pouvons inclure une sous-intrigue romantique pour capter le public adolescent. Les possibilités de ces petits robots sont énormes.

Messieurs, les Zondbots sont peut-être des troupes non combattantes... mais ils vont conquérir le marché pour nous. »

Celia Steenwijck. Créatrice de SmartLudus Co. Bakounine. Phase initiale du développement du produit. Réunion informative numéro 00974. Dossier d'enregistrement. Extrait.

MORAN MAASAI HUNTER



S'il est une tribu africaine qui a été idéalisée, et qui représente le continent africain, c'est bien la tribu des Maasaï. Noble, vaillante et endurcie, elle est une société de guerriers-chasseurs. Pourtant, rien de tout cela ne les a empêchés d'être écrasés par les forces de l'histoire. Déplacés à Corregidor, ils ont dû s'adapter et trouver de nouvelles occupations et objectifs pour leurs particularités tribales.

C'est ainsi que les Moran, guerriers maasaï, sont devenus les chasseurs de la force militaire nomade. Désignés comme infanterie légère, ils sont tous des tirailleurs expérimentés. Leur fonction est de fournir des données de renseignement, devenant ainsi les yeux avancés d'une force d'attaque. Ils effectuent également des "opérations secrètes", dans lesquelles leur présence doit passer inaperçue. Dans ce type de missions, ils effectuent des patrouilles irrégulières de reconnaissance et de surveillance en forêt, dans la jungle et en milieu urbain. En outre, ils mènent des assauts contre les forces avancées de l'ennemi et effectuent des actions de retardement. Lorsqu'une équipe de chasseurs Moran est affectée à la protection d'une zone ou d'une région spécifique, son objectif

principal est de traquer, et de capturer ou d'éliminer, les unités d'attaque et de reconnaissance ennemies, les pirates armés, les prisonniers évadés, etc. Leur mission est d'empêcher l'infiltration de l'ennemi, le sabotage, le vol de matériel sensible et toute autre activité susceptible de menacer l'objectif qu'ils protègent.



Cependant, malgré leur entraînement, leurs armes sophistiquées et toute la technologie qu'ils utilisent, un Moran est facilement reconnaissable à ses longs cheveux tressés et à sa cape - ce qui ne laisse aucun doute sur le fait qu'il s'agit d'un régiment africain. Cela signifie également des marques et des coiffures tribales, des superstitions, des amulettes et des formules magiques de propitiation visant à convertir les balles ennemies en eau, mais seulement si les rituels appropriés sont suivis à la lettre. Cela peut sembler exotique, voire drôle, mais personne ne rit lorsqu'ils ouvrent votre poitrine avec leurs machettes pour boire le sang qui jaillit de votre cœur mourant.

LUPE BALBOA



"Désolé, tu essaies de dire quelque chose ? Je ne vous entends pas avec le bruit que je fais en vous bottant le cul."

Vortex Guadalupe "Lupe" Balboa.

Comment Lupe Balboa est-elle passée d'un régiment pénal tactique à une unité d'élite comme la Vortex ? C'est facile à répondre, simplement en survivant à toutes les merdes qui lui sont passées au-dessus de la tête. C'est une qualité que les services secrets nomades apprécient suffisamment pour permettre à Lupe de garder Pancho, son drakomon illégal.

VORTEX SPEC OP LUPE BALBOA

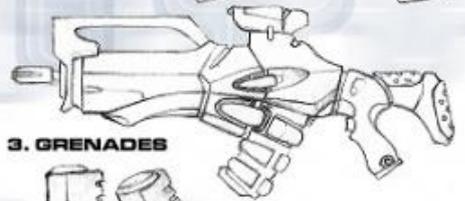
FIGURE/WEAPONS SCALE



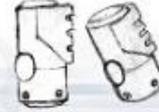
1. PISTOL



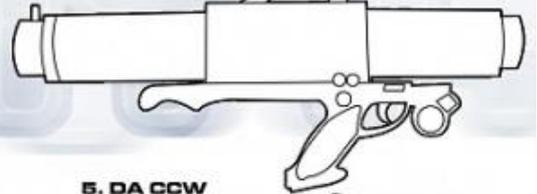
2. COMBI RIFLE



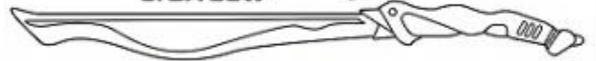
3. GRENADES



4. PANZERFAUST



5. DA CCW



infinity CONCEPT.

**DIRE
FOES**

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

SEÑOR MASSACRE



"Reste là, sur le sol, et saigne, pendejo. Tu n'es rien de plus qu'un simple punching-ball pour moi. Je suis Señor Massacre et ce combat se termine maintenant"

Señor Massacre à son adversaire juste avant sa 23ème victoire. Corregidor, circuit de combat illégal.

Il existe un circuit clandestin de combats de rue à Corregidor. Il est totalement illégal, bien sûr, aussi les vatos et les tsotsis (membres de gangs d'origine latine et africaine, respectivement) qui y participent utilisent des masques et un alias pour cacher leur identité. Le nom de guerre et le masque servent à créer un personnage et une réputation dans cette culture underground.

Señor Massacre a eu une carrière brillante. C'était un combattant agile et intuitif, et pendant un certain temps, il était une valeur sûre. Mais la gloire et la drogue lui ont fait perdre une partie de son intuition et il a fait des paris que ses compétences ne pouvaient couvrir. Traqué à la fois par les dettes et les voyous, il rejoignit la force militaire nomade et demanda à être affecté en première ligne où il apprit de nouvelles choses et retrouva son intuition du combat. Pendant les Guerres Néo-Coloniales, il fut le seul commando à survivre à l'abordage et à la destruction du croiseur Sun Jiao. En conséquence, son

visage a été marqué à vie par les radiations et les virus d'assaut militaires : une abrasion massive de la peau qui ne peut pas être guérie, même par les traitements de régénération les plus avant-gardistes de Bakounine.



Licencié par la Force militaire nomade, il recouvra son ancienne identité de Señor Massacre et devint un entrepreneur privé. On savait qu'il était le chef d'un groupe d'abordage corsaire dans la région des Confins Humains, qu'il a travaillé pour les guérilleros de Los Puños Rojos dans les jungles d'Amérique centrale, qu'il a agi comme saboteur pour le groupe éco-terroriste Eco-Aktion, et qu'il a été le garde du corps d'un baron de la drogue de Tien Shan.



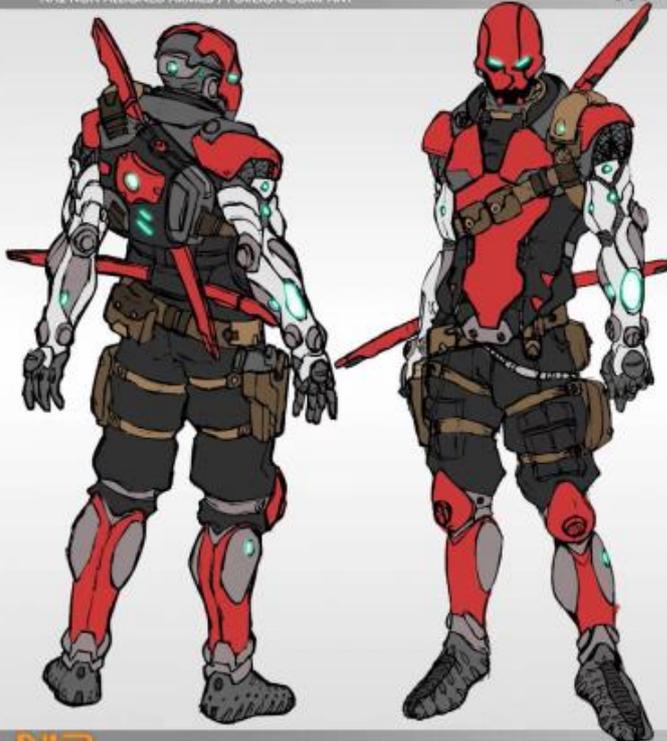
Pendant un certain temps, il est même retourné sur le circuit des combats clandestins, mais il est ensuite passé dans la cour des grands, dans l'Aristeia! Underground, où il s'est fait remarquer par son verbe et ses combats spectaculaires, ainsi que par la cruauté et le manque de pitié dont fait preuve le vétéran des opérations spéciales.

Certains disent que Señor Massacre n'est qu'une façade et que son comportement n'est pas tant agressif qu'autodestructeur - révélant un homme qui se déteste et tente de se cacher derrière un masque de fête et une attitude dominatrice. Mais la psychologie populaire n'est d'aucun intérêt pour ceux qui le contractent, et encore moins pour les victimes de ses capacités meurtrières.



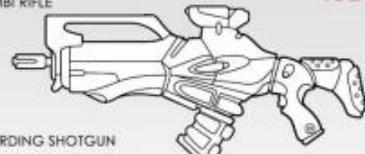
SEÑOR MASSACRE
 NAZ NON ALLIGNED ARMIES / FOREIGN COMPANY

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

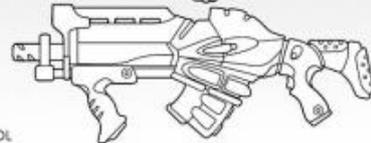


FIGURE/WEAPON SCALE

1. COMBI RIFLE



2. BOARDING SHOTGUN



3. PISTOL



4. E/M CCW



5. AP CCW



6. GRENADES





"Vous ne m'appréciez pas du tout ! Pour vous, je ne suis que ce 'mercenaire cool' avec un joli petit cul et deux katanas bien sentis. Mais je sais aussi cuisiner, vous savez !"



Mercenaire et homme de spectacle, Señor Massacre est aussi violent que bavard.

À son apogée, Señor Massacre menait une brillante carrière sur le ring clandestin de Corregidor. Il était légitimement bon, un combattant agile et intuitif et, pendant longtemps, une valeur sûre sur le ring. Mais la gloire lui est montée à la tête et la drogue a rapidement suivi, et Señor Massacre perdit son avantage et, avec lui, un pari de trop. Pour se débarrasser de ses débiteurs, il abandonna son personnage de luchador et s'engagea dans la force militaire Nomade. Il se porta volontaire pour un avant-poste, où il apprit le travail d'équipe et retrouva son sens du combat. Pendant les guerres néo-coloniales, il fut le seul commando à survivre à l'abordage du croiseur de combat Sun Jiao et au naufrage qui s'ensuivit. Il survécut, mais pas sans séquelles : des brûlures dues aux radiations et des infections par des virus d'agression de qualité militaire le défigurèrent au-delà des traitements régénérateurs les plus expérimentaux que Bakounine pouvait offrir.

Une fois libéré des NMF, Señor Massacre devint un entrepreneur militaire indépendant sous son ancien pseudonyme. Les archives montrent qu'il a dirigé une équipe d'abordage de corsaires au large des Confins de l'Humanité, qu'il est intervenu pour la guérilla des Puños Rojos dans les jungles d'Amérique centrale, qu'il a agi comme saboteur pour le groupe écoterroriste Eco-Aktion et qu'il a été brièvement garde du corps d'un baron de la drogue de Tien Shan. Pendant un temps, il retourna même sur les rings de combat, mais cette fois dans les ligues majeures : Aristeia ! Underground, où sa

bravade et son sens du spectacle lui ont valu autant d'éloges que sa hargne dans les opérations spéciales.



Son équipe a tellement bien performé lors de cette saison que cette année restera l'une des meilleures d'Aristeia ! Son culot et son absence de scrupules devant les caméras lui ont valu de nombreux fans dans toute la Sphère Humaine.

MCMURROUGH



"Buaidh No Bas" (La victoire ou la mort).

La devise de McMURROUGH en gaélique écossais.

McMurrough est un Dog-Warrior Mercenaire, l'entrepreneur privé le plus féroce que vous trouverez sur le marché du mercenariat. Il est à présent piégé dans sa forme de Dog-Warrior, incapable de retourner à sa forme de Dogface, et porte une épée templière illégale, une arme intelligente avec une IA intégrée.

"Griffes à louer", c'est ainsi que le Kaid Fahesh a défini McMURROUGH lorsqu'il l'a vu pour la première fois. C'est une machine à tuer musclée et rapide en combat rapproché, avec des temps de réaction accélérés, capable de traverser le champ de bataille et de détruire ses adversaires avant même qu'ils ne le remarquent.

Dearg (Red) McMURROUGH était son nom dans l'équipe Dog-Bowl de son village natal, en raison de la teinte rougeâtre de certaines parties de sa fourrure. Tearlach McMURROUGH est l'un de ces individus grossiers, têtus et impassibles qui, plus on les traite mal, plus ils deviennent forts et résistants. Il a appris à serrer les crocs et à encaisser tout ce qui lui tombe dessus, attendant l'occasion. Autonome

et doté d'une intelligence aiguisée, il a peu de loyauté, sauf envers ceux qui le paient. Les dures leçons de la vie et une triste enfance lui ont appris à être indépendant. McMurrugh sait que son seul allié est lui-même et qu'il ne peut faire confiance à personne d'autre. Il a appris les rudiments de la vie militaire à la dure, au sein des Cameronians, les régiments écossais de Dog-Warriors volontaires : quelques brèves instructions sur le maniement des armes et ils l'ont envoyé directement au combat.



Sa vie de soldat mercenaire dans la frontière sauvage a affiné ses techniques de combat et de survie, endurcissant son cœur devant les misères de la guerre. Le Kaid Fahesh a vu le potentiel de McMurrugh. Il l'a choisi délibérément et l'a sélectionné pour être un membre de sa garde personnelle sur Ariadna. Fahesh a perçu un individu extraordinairement passionné, résolu et tenace, qu'une enfance de rancune et de refus avait déséquilibré. Il savait qu'en exploitant cette émotion à l'état pur et en la démêlant, il aurait le meilleur guerrier à son service. McMurrugh a prouvé sa valeur dans les Conflits Commerciaux Ariadnais, mais les plus grands combattants peuvent être aussi imprévisibles que mortels. McMurrugh ne voulait pas être le chouchou de quelqu'un et après un temps avec Fahesh, il démissionna. Aujourd'hui, Tearlach Dearg McMurrugh est un mercenaire indépendant qui erre librement, offrant ses compétences au plus offrant.

VALERYA GROMOZ.



Un article de



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



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



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.

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



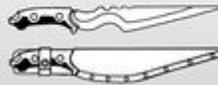
2. E/M MINES



3. PISTOL



4. KNIFE



N4

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.L.