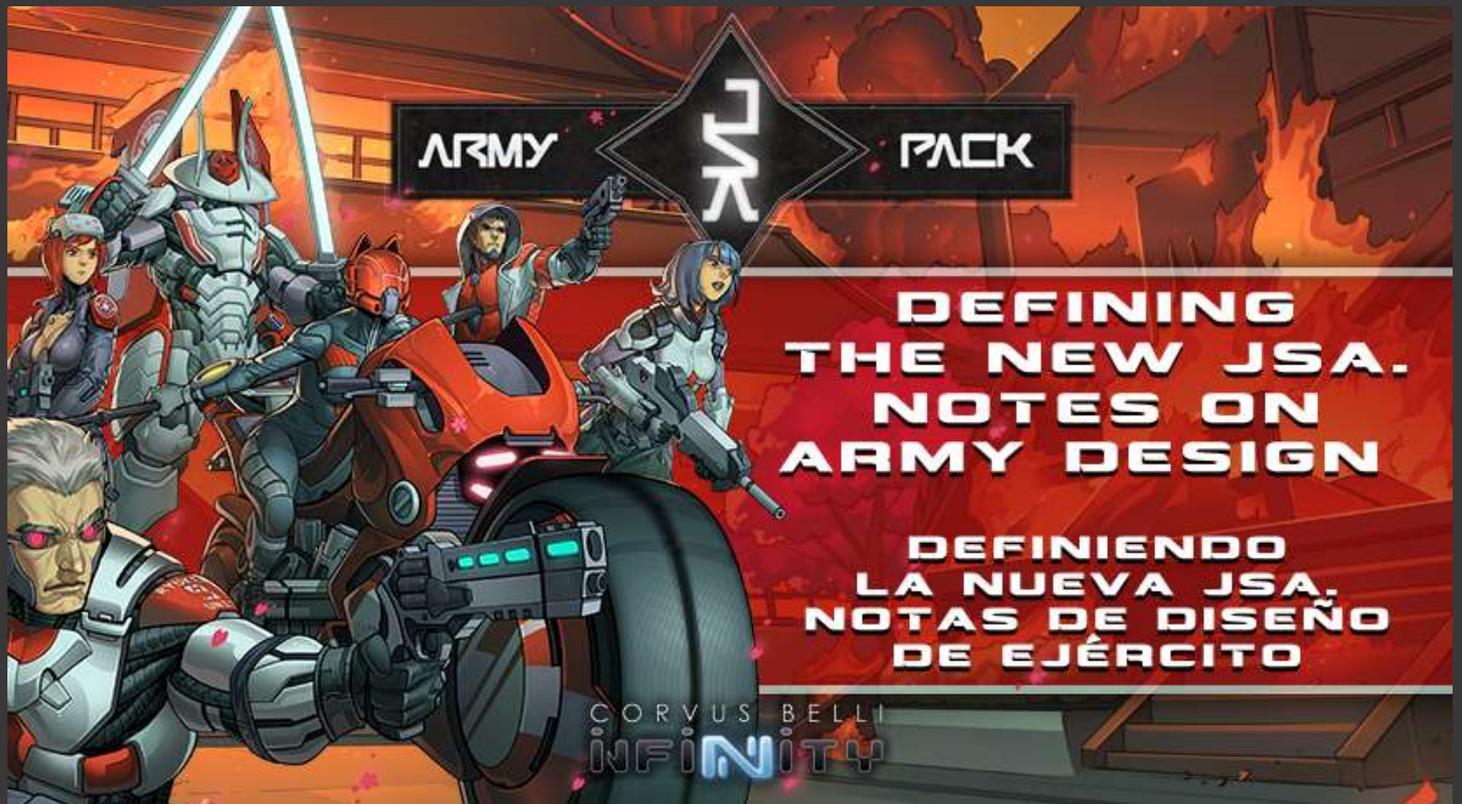




SOMMAIRE

DÉFINIR LA NOUVELLE JSA. NOTES SUR LA CONCEPTION DE L'ARMÉE	2
LA SITUATION APRÈS LE SOULÈVEMENT	6
SCHÉMAS UTILISÉS PAR LA JSA	10
LES TROUPES JSA	12
KEISOTSU BUTAI	14
KAIZOKU SPEC-OPS	16
KEMPEITAI	18
RYUKEN UNIT-9	20
DAIYŌKAI DENGEKITAI	23
ONIWABAN	25
KUGE DELEGATES	27
ASUKA KISARAGI	29
KUROSHI RIDER, ARAGOTO	32
NINJAS	34
WARCOR	36
DÉCOUVRIR SAITO TŌGAN	40
DRONBOTS YAO KONG	44
DOMARU BUTAI	46
SHIKAMI	50
O-YOROI (PILOTE)	52
O-YOROI (TAG)	54
PROJET SPÉCIAL KARAKURI	57
YURIKO ODA	59
ARAGOTO	61
TOKUSETSU BUTAI	64
YAOZAO	66
TAKESHI "NEKO" OYAMA	68
TANKO ZENSENBUTAI	70
SHINOBU KITSUNE	72
MIYAMOTO MUSASHI	74
YOJIMBO	79
YAOPU PANGGULING	83
YAOXIE	85
HARAMAKI	87
RAIDEN	89

DÉFINIR LA NOUVELLE JSA. NOTES SUR LA CONCEPTION DE L'ARMÉE



De Gutier "Interruptor" Lusquiños

L'Insurrection Japonaise a été un véritable renversement de situation dans l'Univers de Infinity, posant un avant et un après dans la trame de notre wargame. Cependant, pour que cet événement revête une réelle pertinence, il devait avoir ses conséquences, des changements tangibles entre la situation précédente et la situation actuelle. Et comme Infinity est, à la base, un wargame de figurines, ces changements peuvent être perçus au niveau de la composition de l'armée et des profils de troupes.



Pour la JSA, les conséquences se manifestent à plusieurs niveaux. D'une part, elles sont ressenties au niveau de l'armée. De façon générale la JSA était une armée qui fonctionnait bien, elle avait ses points forts et ses points faibles, ce qui a un impact sur l'équilibre général du jeu. Mais aussi, c'est quelque chose qui favorisait certains styles de jeu et contribuait à la différencier des autres armées. Nous savions donc qu'au niveau structurel, la JSA ne pouvait pas subir trop de changements. Cependant, les changements devaient refléter la nouvelle situation de l'armée, qui a traversé l'enfer pour obtenir son indépendance par rapport à une grande puissance comme Yu Jing.



C'est dans cet esprit que nous avons programmé les nouvelles sorties en tant que produits. Dans la société japonaise de l'après-révolte, les bushi, ou samouraïs, sont un modèle d'exemplarité, et ils sont les meneurs incontestés du champ de bataille. Pour cela, la composition de Fireteam devait refléter cette nouvelle réalité avec les Domaru et le nouveau Daiyōkai qui se trouve au front. Le Kempeitai verra son rôle changer, il n'est plus une unité terroriste mais la police militaire et politique, exerçant son autorité et dirigeant en cas de besoin. Les nouvelles armures Daiyōkai font leur apparition, un projet très ambitieux de développement d'armes qui n'a pas pu atteindre son plein potentiel à cause de l'Insurrection, dans laquelle de nombreuses ressources de R&D furent perdues pendant le conflit.



En outre, le facteur de pénurie dont souffre le nouveau Japon indépendant a constitué un trait caractéristique important de l'armée, et il se reflète dans la nouvelle DISP en Drone D.C.D. Malgré le soutien intéressé de la PanOcéanie à l'Insurrection, que vous vous apercevrez dans l'armement de certaines futures troupes japonaises, le Japon doit tout de même, encore payer pour son matériel, c'est pourquoi il a choisi de conserver ses appareils d'origine Yu Jing, en achetant des rechanges et de nouveaux appareils à des sociétés moins chères qui n'ont pas de licence Yu Jing. Cela nous permet de tenir compte de ce facteur de pénurie tout en permettant aux joueurs vétérans de continuer à utiliser leurs Drones Yu Jing.

De plus, l'Insurrection a été terriblement violente, et il fallait que cela se reflète d'une manière ou d'une autre. C'est pourquoi, lorsque nous avons envisagé un nouveau design pour la nouvelle sculpture des Haramaki, nous décidâmes de réfléchir à un nouveau nom et à un nouveau profil. Ces changements ont été définis sur la base du fluff, avec l'Insurrection comme raison. Compte tenu du caractère de l'unité, les Haramaki, qui ont connu de nombreuses pertes pendant le conflit, et le besoin désespéré de recruter plus rapidement, allait faire que le niveau d'entraînement des recrues soit inférieur à celui de ses prédécesseurs. De plus, la pénurie de ressources du nouveau Japon indépendant devait se répercuter sur leurs armures, moins avancées et d'aspect dissemblable, dans lesquelles toutes les pièces de rechange trouvables furent récupérées. Ce déficit serait contrebalancé néanmoins par l'amélioration de leur armement personnel, car les armes sont toujours moins chères que les armures à servocommande. Leur DISP serait également affectée, en étant réduite, et aussi la composition de leur Fireteam changerait, faisant maintenant place aux Domaru. Cependant, ce qui ne changera pas, c'est leur rôle opérationnel, car les nouvelles troupes nommées Tankō (nom d'une armure encore plus archaïque que les Haramaki, puisque les régiments ILO et TAG de la JSA reçoivent par tradition des noms d'armures de samouraïs) conserveront le même rôle sur le champ de bataille que les Haramaki.



De là, nous avons décidé de ne pas inclure de Tankō dans le JSA Army Pack, pour éviter que les joueurs n'achètent des figurines inutiles qui auront bientôt une boîte spécifique à eux. Leur absence permettra également aux joueurs de continuer à utiliser leurs Haramaki comme proxy de Tankō s'ils le souhaitent.

Une autre perte a été celle des Raiden. En analysant les statistiques compilées à partir de l'Infinity Army, nous avons réalisé que le profil le plus utilisé était le Lance-roquettes lourd, avec une utilisation très mineure des autres options. Cela nous a conduit à créer un nouveau profil, similaire au précédent, mais plus polyvalent, reflétant la nouvelle situation de la JSA, en tant qu'armée avec un certain nombre

de vétérans et plus active dans l'espionnage et les opérations secrètes qu'auparavant. Ainsi, l'unité 9 Ryuken. Grâce à cette nouvelle politique de proxy, l'ancien Raiden peut désormais être un Ryuken, un Kaizoku Spec-Ops, ou encore un Brawlers pour ceux qui veulent jouer aux compagnies Merc, Ikari étant une option naturelle pour tout joueur de la JSA.



Une autre façon de montrer les tragédies de la guerre est la disparition des héros. L'insurrection laissera également des traces parmi les personnes admirées et compétentes, de telle sorte qu'Asuka Kisaragi, héroïne Aragoto, sera déclarée disparu. Mais même si le kami prend, il rend aussi, ainsi apparaît la mystérieuse Kuroshi Rider, digne héritière de la légende Aragoto.



Pour résumer, l'Armée Sectorielle Japonaise est maintenant devenue l'Armée Sécessionniste Japonaise, évoluant pour préserver son essence, mais apportant de nouvelles options de jeu, que nous sommes sûrs que vous aurez autant de plaisir à essayer que nous en avons eu.

LA SITUATION APRÈS LE SOULÈVEMENT



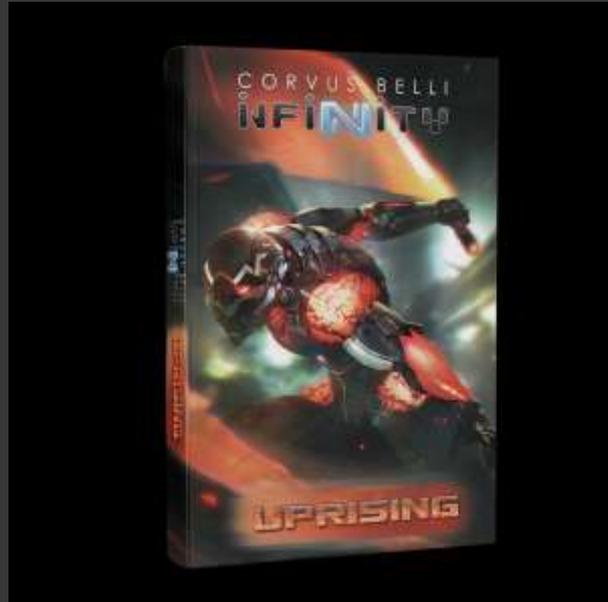
De Gutier "Interruptor" Lusquiños

Comme vous le savez déjà, l'impensable s'est produit dans l'univers Infinity, et les régions japonaises ainsi que l'armée japonaise, la JSA, ont fait sécession de Yu Jing après un conflit sanglant. C'est un changement d'une grande importance, non seulement pour le background mais aussi pour le wargame, en raison des conséquences qu'il entraîne. Cette sortie n'affecte pas seulement deux factions, dont l'une a un grand poids dans le jeu, mais elle annonce également l'apparition d'un tout nouveau groupe de factions : Les Armées Non-Alignées (NA2), qui met en scène les Compagnies Mercenaires.



Outre le battage médiatique et l'effet Wow ! que cette manœuvre a eu, nous avons dû réfléchir aux conséquences d'un point de vue réaliste, du moins du point de vue du jeu. Dans Infinity, le contexte a beaucoup d'importance, influençant non seulement les facteurs de jeu, mais aussi les décisions commerciales. En raison de notre amour pour ce wargame, nous aimons nous améliorer constamment.

Vous devez comprendre que nous recherchions une évolution claire et évidente pour la trame d'Infinity. Nous ne voulions pas simplement sortir un nouveau livre qui ajoute de nouveaux éléments à ce que vous avez déjà vu, nous voulions quelque chose qui le change. Nous voulions proposer un nouveau scénario qui soit différent de la situation précédente. L'Insurrection devait être un événement avec des conséquences, et qui nous apporte non seulement des gains, mais aussi des pertes.



La JSA après l'insurrection serait sans appui d'une grande puissance comme elle l'était au sein de Yu Jing, de sorte que ses ressources seraient limitées. Les restrictions de disponibilité de certaines troupes, et des profils modifiés avec des valeurs différentes sont des choses qui montreraient cet aspect. En échange, les troupes JSA y acquièrent de l'expérience, avec des Fireteams mixtes qui nous présentent une nouvelle réalité, où les Domaru sont les leaders naturels que les autres troupes suivent.

Cependant, en dehors de ces changements et d'une subtile mais plus grande polyvalence obtenue au cours du processus, la JSA n'a pas perdu une once de son identité, étant toujours une force d'assaut agressive. Nous l'avons toujours considérée comme une armée inspirée par le Bushido et la doctrine des samouraïs, et c'est une chose que nous ne voulions pas perdre.

L'autre facteur dans l'équation du soulèvement était Yu Jing. Personnellement, j'ai toujours considéré qu'il était très important d'expliquer les raisons pour lesquelles l'Etat-Empire ne pouvait pas éviter la sécession japonaise. Dans le livre "Infinity Uprising", il est expliqué comment le côté politique de l'Insurrection japonaise détermine le cessez-le-feu grâce à la pression internationale, planifiée et orchestrée depuis le début par l'aristocratie kuge, l'élite japonaise, mais l'évolution dramatique des combats sur les différents fronts de bataille est également détaillée. Le chapitre "*Chronologie de l'insurrection*" explique comment, logiquement, malgré l'entêtement des troupes japonaises, les différentes régions sécessionnistes (l'archipel japonais sur Terre, les colonies Martiennes, Svalarheimiennes et de Paradiso, ainsi que les stations spatiales japonaises des Confins Humains) n'auraient jamais pu résister à une longue guerre contre la machine de guerre de l'Etat-Empire.



Mais la question la plus cruciale était de décider et de définir la situation dans laquelle Yu Jing se retrouverait après l'insurrection. Avec la sécession de toutes les régions japonaises de Yu Jing, à l'exception de Kuraimori -Shentang- devenu un État policier, la population japonaise de l'État-Empire a été sévèrement réduite. D'autre part, le soutien massif de toute la population japonaise à l'Insurrection a fait en sorte que tous les citoyens japonais sont maintenant plus suspects politiquement aux yeux du Parti qu'auparavant, étant même considérés comme de possibles traîtres. De toute évidence, cette situation ne pourrait pas contribuer à soutenir une force japonaise loyaliste, s'il en restait, surtout après les actions brutales entreprises par le Service Impérial pendant et après l'Insurrection, comme vous pouvez le voir dans le chapitre "Kuraimori, l'enfer sous la loi martiale". Pour cette raison, il a été facile de conclure que très peu de Japonais vivant sur le territoire de Yu Jing pouvaient rester loyaux envers l'Etat-Empire. Cependant, le principal argument contre le soutien des unités "loyalistes" était que le parti ne pouvait pas laisser une population suspecte ayant des antécédents de sédition avoir accès à des équipements de qualité militaire.



La seule exception a été les ninjas, étant donné qu'ils ont toujours été considérés comme des gens sans honneur, l'antithèse des samouraïs vertueux. Avant l'Insurrection, les grands clans ninjas, avec leurs unités spéciales comme les Oniwaban, ou les Shikamis du clan Fukurō, avaient de gros contrats gouvernementaux avec la JSA et l'armée de l'Etat-Empire. Cependant, ces grands clans seraient de ceux qui soutiendraient l'Insurrection, en déclarant leur loyauté à l'Empereur du Japon. Cette décision ouvrirait alors une porte aux petits clans, leur donnant accès à des contrats lucratifs avec l'Etat-Empire qui étaient auparavant hors de leur portée. Pour cette raison, ignorant leurs idéaux, ces clans se rangèrent du côté de Yu Jing, manifestant leur loyauté envers celui-ci pendant le conflit, en combattant leurs compatriotes. Il est évident que pour ces grands clans fidèles à l'Empereur du Japon, ce serait là une trahison sans précédent, raison pour laquelle tous ces ninjas loyalistes ne peuvent s'attendre à un autre sort que la mort.



C'est ainsi que la situation post-Uprising a été dressée. Un contexte où un Japon indépendant, mais faible, doit trouver des alliés contre un Etat-Empire agressif, toujours prêt à réclamer à nouveau ses territoires perdus, et surtout à se venger et punir ses rebelles.

SCHÉMAS UTILISÉS PAR LA JSA

La JSA dispose de plusieurs schémas officiels, disponibles et en vigueur selon les théâtres d'opération ou les époques.



YUKIHYO



AKAI TAIYO



TAMAHAGANE



ASAHI



LES TROUPES JSA



HISTOIRE

Il est arrivé un moment où les fiers Japonais, humiliés et traités depuis trop longtemps comme des citoyens de seconde classe par l'État-Empire, se sont soulevés contre leurs oppresseurs et ont revendiqué leur indépendance. L'insurrection Japonaise a été un conflit bref mais terriblement intense et sauvage pour lequel les Japonais ont payé un prix élevé en sang pour leur victoire, mais ont finalement réussi à se détacher de Yu Jing. Après cette insurrection, l'Armée Sécessionniste Japonaise, ou JSA, a été redéfinie sur la base de la figure des samourais en exo-armures, comme leaders naturels tant dans les esprits que dans les combats. Cependant, la JSA conserve sa nature de force d'assaut, car la doctrine du Bushido n'en exige pas moins.

KEISOTSU BUTAI



La société Japonaise post-Insurrectionnelle, si fortement influencée par l'orthodoxie Kuge qui exalte l'esprit guerrier Bushi et sa dévotion à l'auto-amélioration, offre peu de voies de promotion sociale plus opportunes que le service militaire. Pour ceux qui se trouvent au bas de l'échelle socio-économique, les options d'enrôlement les plus pratiques sont les régiments d'infanterie de Keisotsu (Butai).

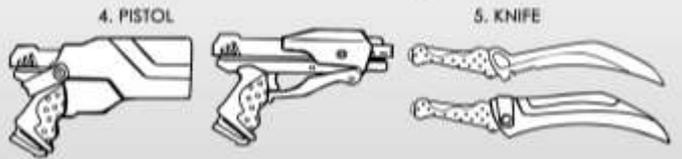
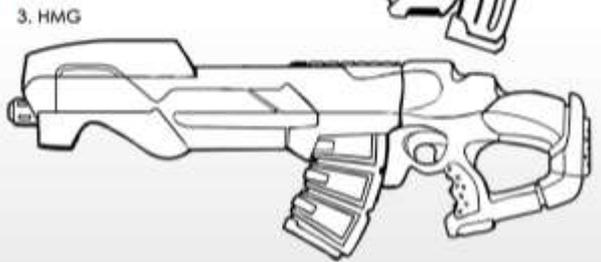
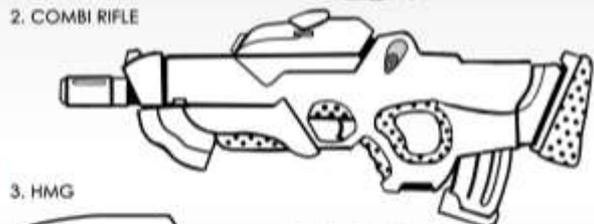
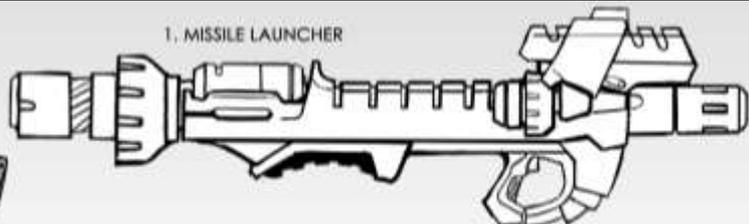
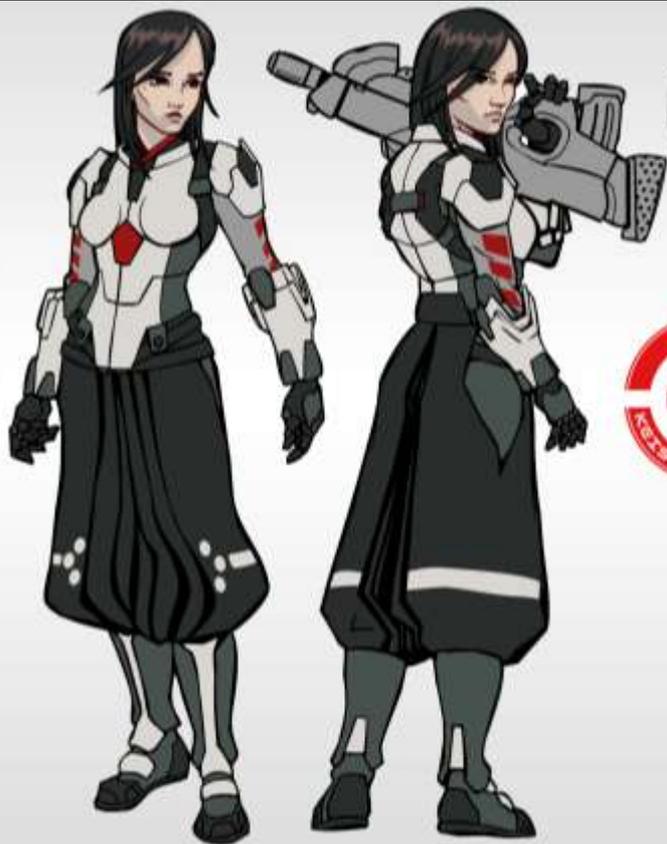
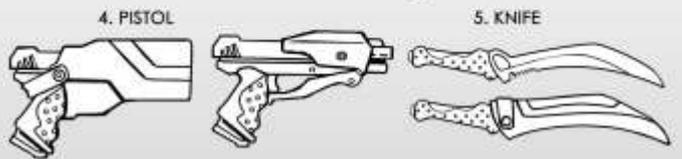
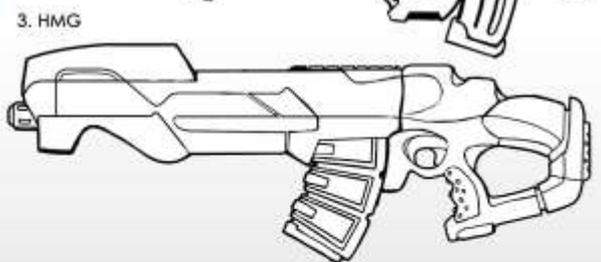
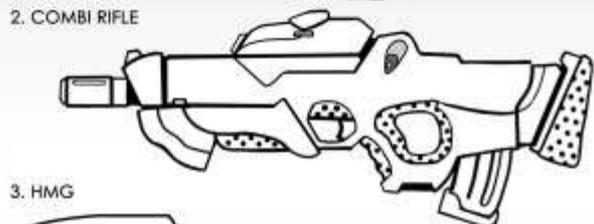
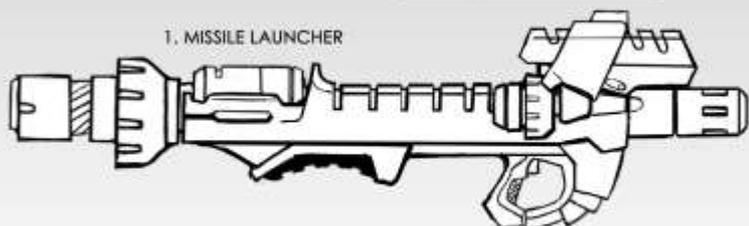
Les Keisotsu sont l'épine dorsale des forces armées japonaises et le cœur de leur doctrine opérationnelle.

Le mot Keisotsu est un titre honorifique qui se traduit par "excellent soldat", un titre qui fait honneur au niveau d'engagement attendu de ces fantassins. Conscients de leur rôle central dans la défense de leur nation, les Keisotsu sont prêts à sacrifier leur vie sur la ligne de front, toujours guidés par leurs supérieurs bushi. Et c'est ce qu'ils font, au vu du nombre impressionnant de pertes subies par les régiments de Keisotsu déployés dans les "points chauds" les uns après les autres. Mais les nouvelles recrues savent que les risques ne sont pas sans récompenses : l'honneur inégalé de servir leur empereur et de défendre la cause de la liberté de leur nation et, ce qui est tout aussi important, la garantie d'une promotion sociale pour autant qu'elles survivent au feu.

KEISOTSU BUTAI
JAPANESE SECESSIONIST ARMY (JSA)

CORVUS BELLI
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



KAIZOKU SPEC-OPS

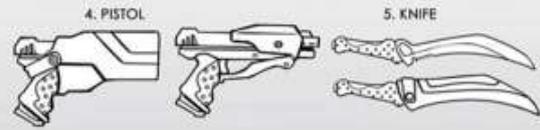
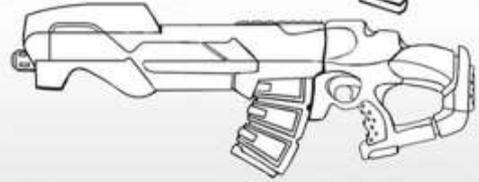
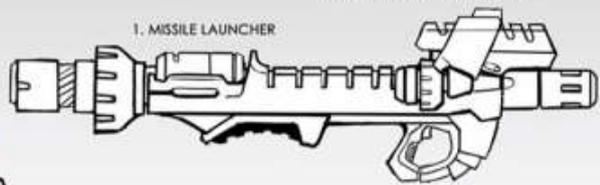


Au-delà de la droiture et de l'honneur d'un brave Keisotsus, il faut parfois un agent sachant jouer en dehors des règles. C'est le rôle du Kaizoku Spec-Ops, une unité d'opérations spéciales relevant du Département du renseignement militaire qui recrute ses membres parmi les Keisotsus ayant révélés des capacités exceptionnelles et qui ne semblent pas s'adapter entièrement à la discipline rigide du régiment.

Une fois sélectionnés, ils sont soumis à une période d'instruction aux techniques de combat spéciales qu'ils doivent réussir afin de rejoindre l'une des équipes Kaizoku que le Renseignement Militaire de la JSA a dispersées dans tous les lieux du Japon libre, et selon certaines sources, également dans le territoire soumis de Kuraimori.

L'honneur et la voie du samouraï n'est pas exactement dans leur principe de fonctionnement, qui évoluent toujours dans le monde brumeux des opérations secrètes, où ce goût pour les méthodes peu orthodoxes qui les caractérise si bien convient. Et, malgré son caractère de troupe particulière et opérant néanmoins en collaboration avec les régiments de Keisotsus, les Kaizoku sont une unité distincte de l'armée japonaise. Car pas un seul d'entre eux n'a la discipline requise par la Kempeitai, ni la droiture et le sens de l'honneur requis par les Domaru, et dans la JSA, ils sont considérés comme des yancha, des indisciplinés, mais, après tout, ils n'ont pas été appelés Kaizoku (海賊 "pirates") pour rien.

FIGURE/WEAPON SCALE



KEMPEITAI



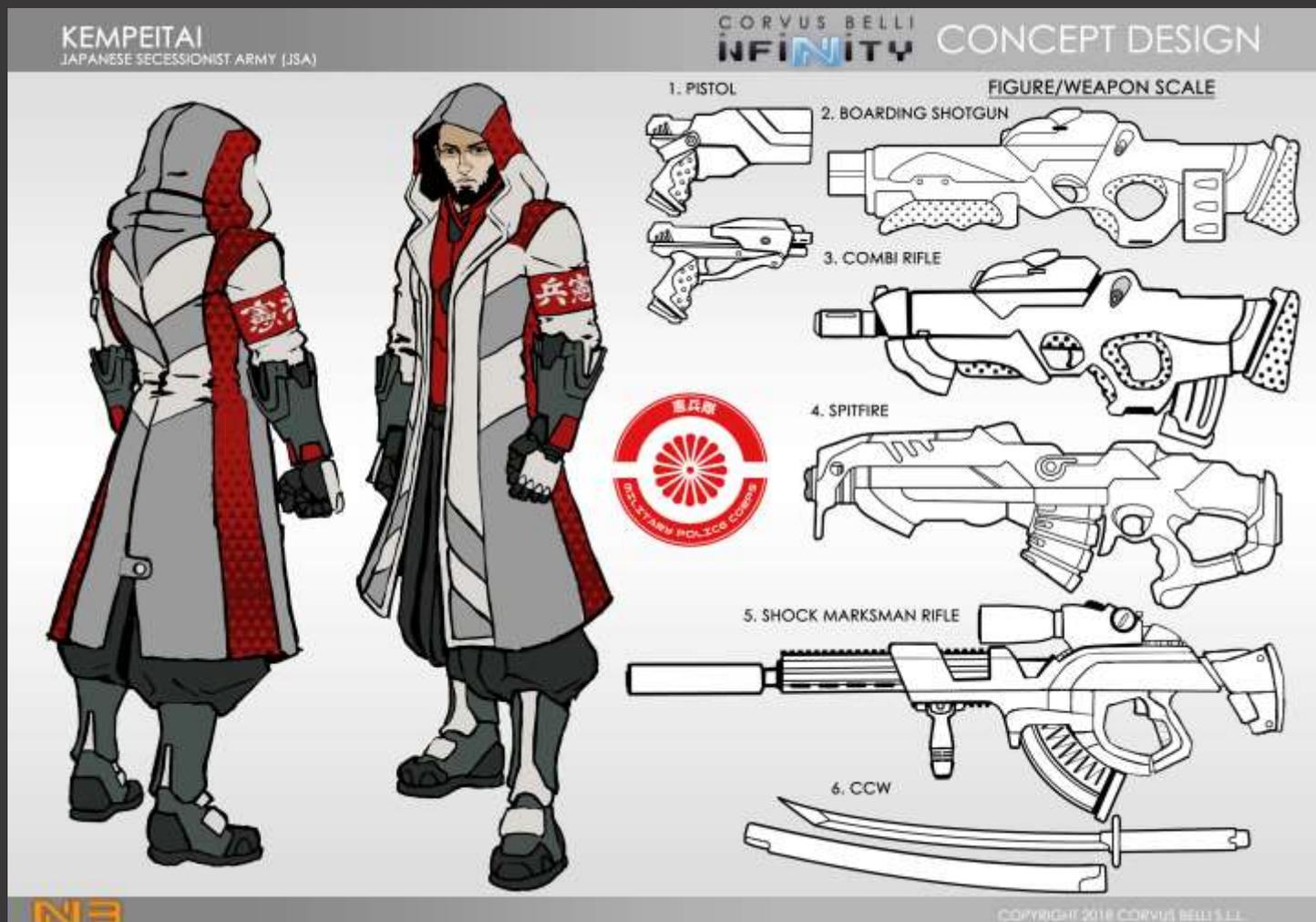
Au premier coup d'œil, on pourrait penser que le rôle du Kempeitai, sa raison d'être même, a dû être radicalement modifié depuis l'Insurrection. Il s'agissait, après tout, d'une organisation clandestine créée pour infiltrer l'armée Yu Jing et se venger de ses abus sur les troupes Japonaises. Leurs objectifs ayant apparemment été atteints, ils sont depuis devenus un élément actif dans la défense de leur nation.

Les Kempeitai ont adopté les attributs et les responsabilités d'une police politique militaire même si leur véritable compétence s'étend bien au-delà et englobe des opérations de contre-espionnage et extrajudiciaires. Leur mission est d'éradiquer et de réprimer toutes les activités considérées comme anti-japonaises, un terme interprété de manière si large qu'il couvre non seulement les espions, les collaborateurs et les agents étrangers, mais aussi toute personne suspectée de poursuivre un programme pro-Yu Jing ou d'entretenir des sentiments contraires à l'autonomie nationale et à l'empereur.

Les Kempeitai sont aussi en charge des opérations de contre-guérilla et de représailles, mais ils ne sont nullement dispensés de se déployer aux côtés des simples soldats dans le cadre d'engagements militaires en cours, dont ils peuvent prendre le contrôle si nécessaire.

L'unité a accumulé un pouvoir redoutable, en partie dû au fait que tout agent du Kempeitai a la prérogative d'arrêter les officiers militaires jusqu'à trois rangs au-dessus de lui-même, en cas de suspicion de déloyauté. Les interrogatoires renforcés et les exécutions sommaires sont une pratique courante pour eux.

Les responsabilités des agents du Kempeitai se sont accrues, leur réputation s'est détériorée, mais le but de l'unité n'a pas bougé depuis sa création sous le joug de l'État-Empire : poursuivre les ennemis du Japon et les éliminer avec une implacabilité acharnée.



RYUKEN UNIT-9



L'unité 9 Ryuken a été créée au cours de l'Insurrection pour servir de force d'opérations spéciales compétente en matière de soutien tactique secret et avancé. Comme cette force autonome se trouvait dans une JSA en dehors de la structure de contrôle de l'État-Empire, elle a dû être remaniée afin de redistribuer au mieux ses ressources limitées. Les premiers affrontements de l'Insurrection mirent en évidence le besoin de la JSA de disposer d'un atout tactique qui pourrait donner à ses troupes de choc l'occasion de se rapprocher de leurs ennemis afin d'exploiter leurs capacités supérieures en matière de combat rapproché.

Les Ryuken (un mot qui utilise les caractères de "dragon" et "épée") ont été créés pour répondre à ce besoin en tant qu'unité polyvalente capable de fournir un soutien à courte distance aux côtés des troupes d'assaut lors de leur progression ou, au contraire, de rester en arrière et de bombarder les positions ennemies. Les survivants du Régiment Raiden démobilisé constitua le plus grand réservoir de recrutement pour le Ryuken. En raison de leur rôle de soutien spécialisé, les Raiden étaient dispersés dans un certain nombre de positions de l'Etat-Empire Army et sont tombés facilement en proie à des représailles sous forme d'emprisonnement lorsque l'insurrection s'est étendue.

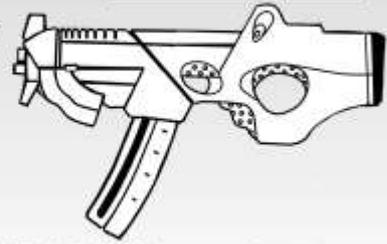
Il y avait également des relations avec certains clans ninja fidèles à l'Empereur, dont quelques-uns fournirent les instructeurs dont les Ryuken avaient cruellement besoin pour former leurs agents aux opérations d'avant-garde. Les agents des Ryuken reçurent également une formation en matière d'incursion, de sabotage et de contacts précoces hostiles, ainsi que d'espionnage et de collecte clandestine de données.

En raison de l'importance cruciale de leur rôle, les membres de l'unité 9 sont directement rattachés au Commandement des Opérations Spéciales de la JSA, mais ils disposent d'une carte blanche en ce qui concerne la réquisition de matériels et de transports pour leur mission. Les Ryuken bénéficient d'un statut spécial même parmi les unités d'élite, une position accompagnée de ce que d'autres officiers considèrent comme un degré d'autonomie enviable. Cependant, de nombreux bushi méprisent les Ryuken car leurs agents et officiers sont autorisés à faire fi des procédures standard et de la chaîne de commandement.



FIGURE/WEAPON SCALE

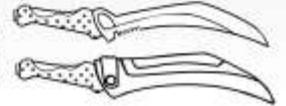
1. SMG



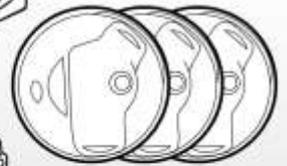
2. TWO BREAKER PISTOLS



3. KNIFE



4. MINES

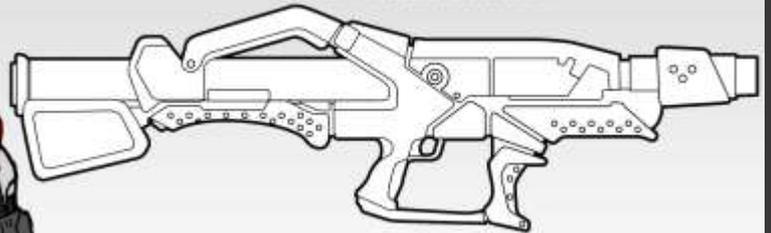


5. D-CHARGES

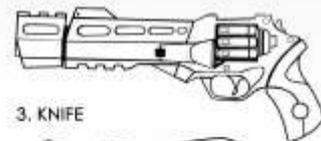


FIGURE/WEAPON SCALE

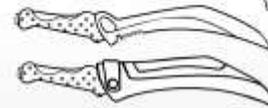
1. HEAVY ROCKET LAUNCHER



2. HEAVY PISTOL



3. KNIFE



4. MINES



DAIYŌKAI DENGEKITAI



« Nous n'avons pas toutes leurs spécifications techniques mais, d'après ce que nous avons vu sur le champ de bataille, nous pouvons certifier que les Daiyōkai affichent une puissance imbattable. Ils sont une force de la nature, l'incarnation même du courage et de la volonté des Japonais. »

Revue du Daiyōkai Dengekitai publié par Sabot ! au cours des premiers jours de l'Insurrection.



La perte de Kuraimori, locomotive de l'industrie Japonaise, paralysa le programme Ten No Bushi qui avait pour but de développer des technologies militaires pour la JSA. L'évacuation des chercheurs ainsi que des échantillons de leurs travaux fut une priorité, mais tout n'a pas pu être sauvé.

La plupart des projets ont dû être interrompus pour une durée indéterminée en raison de la perte de données et de l'absence d'installations de R&D de haute technologie appropriées. L'un des projets touchés était le programme Kikuchiyo, un prototype à haute capacité, ultra-lourd et motorisé, abandonné sur place lors de l'évacuation.

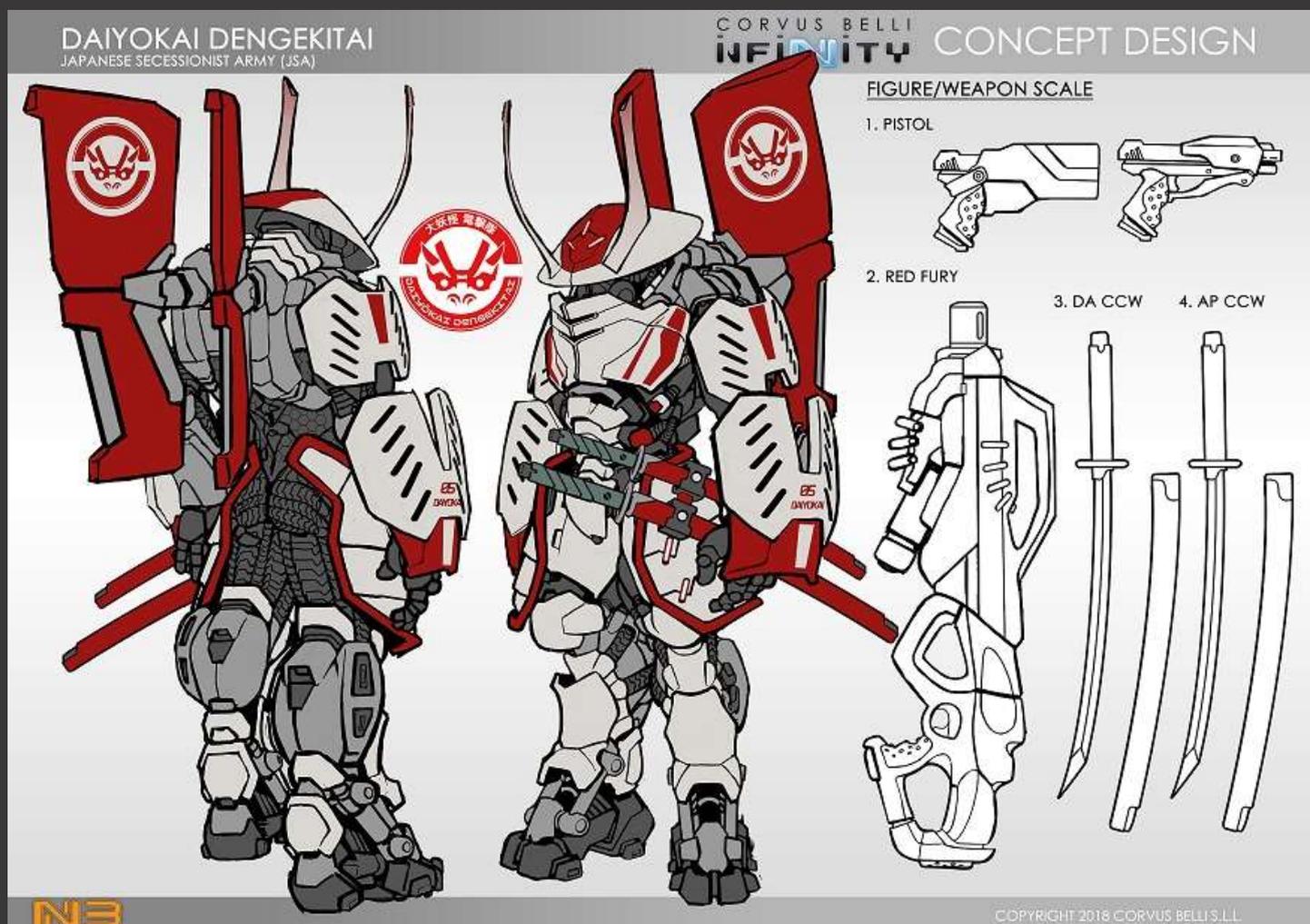
Malgré la perte du prototype, la JSA avait estimé que le projet était prioritaire afin de répondre aux besoins opérationnels fluctuants, de renforcer le moral des troupes et de prouver à la population civile

que le Japon indépendant pouvait rebondir. Le programme Kikuchiyo, qui venait de démarrer, utilisa des données récupérées pour produire un nouveau prototype, moins avant-gardiste mais plus adapté à la capacité de production désormais réduite de la nation naissante.

Bien que la nouvelle armure n'ait pas atteint les critères de référence de l'original, la technologie qui en résulta fut tout de même impressionnante, même pour les développeurs du projet, qui réussirent à lancer la production de prototypes viables en un temps record. Comme la guerre d'indépendance contre l'Etat-Empire ne cessait de s'intensifier, les prototypes durent être testés dans des conditions de combat réelles.

En conséquence, avant même la production en série, cette exo armure se distingua déjà en défendant les usines orbitales de Rutsubo dans les anneaux des planètes jumelles Castor et Pollux des Confins Humains. Les couloirs des usines, trop étroits pour que des O-Yoroi puisse s'y aventurer, offraient une parfaite vitrine du comportement imposant, de la robustesse et du potentiel destructeur des unités équipées du prototype Kikuchiyo.

Une fois que les troupes chargées de la défense de Rutsubo commencèrent à raconter leurs histoires, un air de légende commença à entourer ces armures motorisées, qui reçurent l'indicatif d'appel Daiyōkai (大妖怪, " Grand Démon"). Un nom dramatique, certes, mais un nom renforcé par le palmarès de destruction et de triomphe de ce samouraï métallique.



ONIWABAN



Oniwaban signifie "celui qui est dans le jardin" ou "le jardinier". Pendant le shogunat Tokugawa, chaque shogun avait à son service un jardinier personnel qui appartenait à la classe d'élite d'un clan ninja. L'Oniwaban était le lien entre le shogun et les ninjas. Dans le palais, la position officielle de jardinier était due à leur connaissance approfondie des plantes utilisées pour fabriquer de puissants poisons.

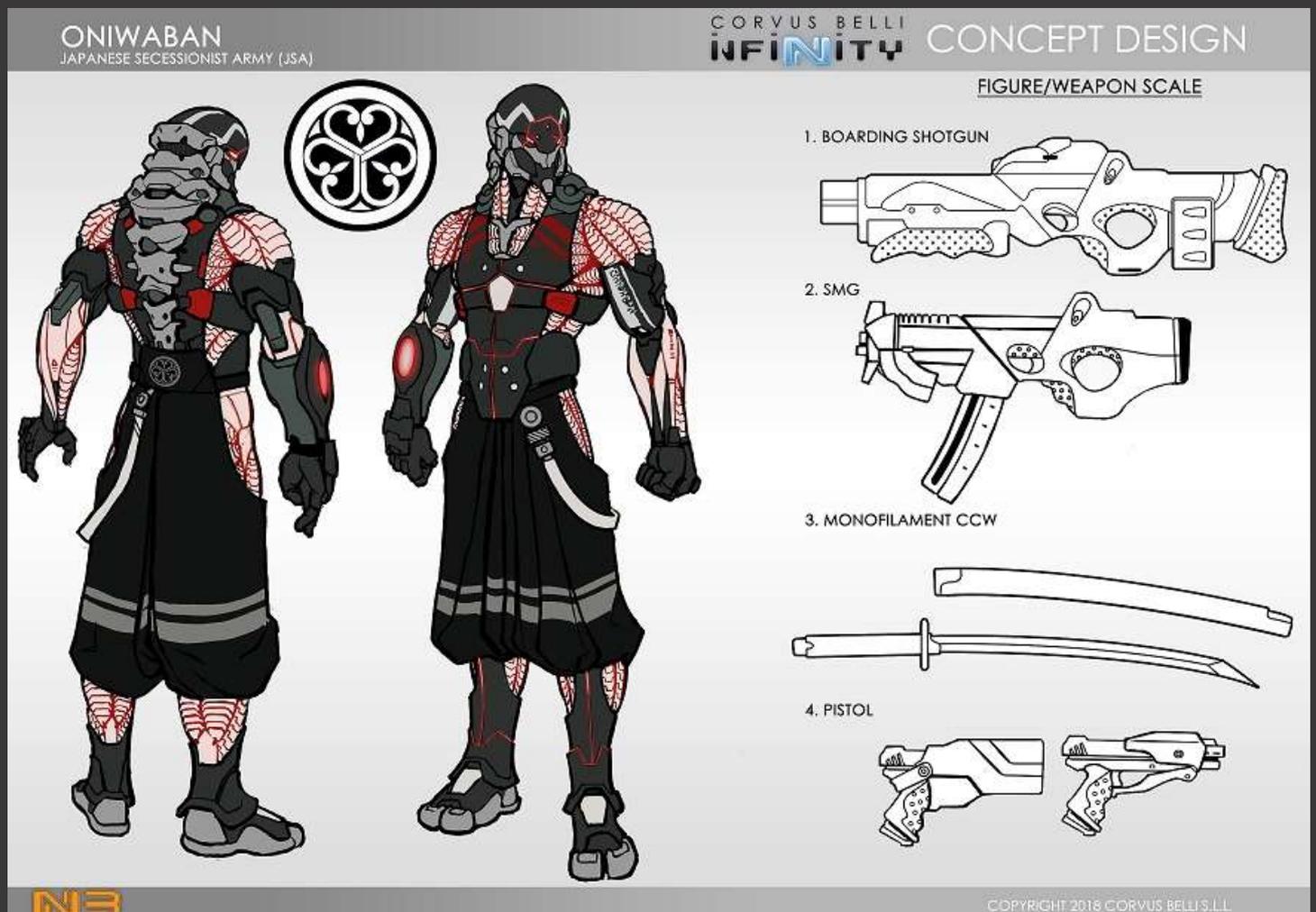
Les Oniwaban étaient des chefs de clan territoriaux, avec des groupes de ninjas disponibles à leurs ordres pour exécuter les ordres personnels de l'empereur.

Actuellement, de récents rapports non officiels et non confirmés parlent de la présence d'Oniwabans dans l'Armée Sécessionniste Japonaise, les décrivant comme des Ninjas de niveau supérieur, mieux préparés et plus compétents. Apparemment, en plus d'effectuer des tâches de supervision et de coordination, les Oniwabans mènent aussi personnellement les opérations les plus complexes.

L'apparence physique et la véritable identité de ces agents ne sont pas connues et ils les changent comme bon leur semble. On pense que lorsque l'un d'eux meurt définitivement, lorsque son corps et le Cube sont détruits, il est remplacé par un autre qui prend le même nom que son prédécesseur, donnant ainsi la sensation d'une totale continuité et immortalité.

Néanmoins, tout cela n'est rien d'autre que des fables inventées de toutes pièces. L'existence d'une élite au sein des Ninjas est, tout comme les véritables Ninjas eux-mêmes, une pratique qui appartient au passé. C'est un non-sens total dans une société aussi moderne que celle des Japonais.

Les bons citoyens du Grand Japon devraient faire confiance aux principes du Parti et laisser le mythe de l'Oniwaban disparaître dans la nuit des temps...



KUGE DELEGATES



Les Délégués Kuge sont les représentants d'une élite industrielle et sociale, l'aristocratie d'un Japon libre et indépendant. Principalement composés de cadres et d'agents commerciaux, ces délégués sont le principal mécanisme par lequel les kuge exercent leur influence considérable.

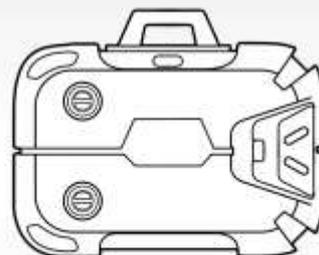
Sorte de gouvernement de l'ombre, les kuge - nom de l'ancienne noblesse courtisane de Kyoto - regroupent les membres de la poignée de grandes dynasties qui dirigent les keiretsu les plus importants, les sociétés composant les cœurs battants de l'économie japonaise. La constitution japonaise a officiellement aboli la noblesse et ses privilèges - du moins pour le moment - mais ces piliers de la communauté Japonaise constituent toujours un cercle social largement reconnu.

Avec l'Insurrection, les kuge devinrent les leaders économiques de facto du Japon souverain, mais ils occupent également diverses positions aux échelons supérieurs du leadership militaire et politique. Les kuges ont façonné un nouveau Japon et leurs délégués veilleront à préserver leurs intérêts et à faire connaître leurs souhaits, auxquels chacun devra obéir - rien ne desserrera leur emprise sur leur nouvelle nation.



FIGURE/WEAPON SCALE

1. BRIEFCASE



ASUKA KISARAGI



Asuka Kisaragi est le genre de fille qui s'attire toujours des ennuis, toujours dans l'œil du cyclone, même s'il serait plus précis de dire qu'elle est l'œil du cyclone.

Kisaragi a été recrutée avant d'avoir obtenu son diplôme d'études secondaires. Elle y était devenue la sukeban, la chef d'un gang Bosozoku composé uniquement de filles, de jeunes motardes qui contrôlaient la scène sociale. Elle, et les filles sous son commandement, les U-Ladies du Kofuku Toritsu Murasaki Kotogakko, étaient bien plus que de simples filles sexy accrochées aux brutes du lycée. Les U-Ladies avaient leur propre réseau d'extorsion, vendaient des drogues de synthèse et participaient à des courses de motos illégales. Et Kisaragi était la reine couronnée de ces accros de la mode et de l'adrénaline. Comme une version violente de la capitaine d'une équipe de pom-pom girls, elle était la meilleure dans tous les domaines et le leader charismatique qui donnait la tendance. Personne ne lui faisait de l'ombre en personne, et encore moins sur deux roues. Championne invaincue des courses nocturnes illégales dans la ville de Kofuku, elle a, selon ses propres mots, "réuni style et vélocité dans un combo imbattable".

Aussi, lorsque la chance l'a abandonnée et qu'elle a été attrapée par la police, l'agent recruteur lui a donné le choix : la prison ou le régiment Aragoto.

Le choix de Kisaragi était évident : brûler l'asphalte au service de l'État-Empire, (époque d'avant l'Insurrection).

Habituellement, dans un organisme aussi rigide et élitiste que l'armée sectorielle japonaise, un soldat issu d'un recrutement pénal a très peu de chances de promotion. Cependant, et presque sans s'en rendre compte, Kisaragi a su imposer son propre mélange de talent et de style. Le courage, l'audace et la dextérité de cette ex-bikeuse, démontrés dans chacune des opérations auxquelles elle a participé, étaient trop évidents pour être ignorés par ses commandants.



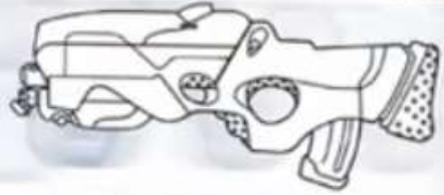
C'est ainsi que, mission après mission réussie, elle a atteint le grade de Jun-I, officier en second. Ainsi, même si le fait d'y penser la contrarie quelque peu, la criminelle devenue officier est l'exemple emblématique des qualités de réinsertion sociale de l'armée de l'État-Empire, et devint une autre icône de propagande du ministère de l'Information Yu Jing d'alors. Et bien que Kisaragi détesta être utilisée, elle ne put s'empêcher d'être l'héroïne que le ministère vendait, car cette ancienne reine du côté obscur du lycée vit pour la vitesse et doit toujours être la meilleure en tout, la foudre humaine sur deux roues, la championne la plus sexy de toutes les compétitions.

ASUKA KIBARAGI



WEAPON/FIGURE SCALE

1. COMBI RIFLE + LIGHT FLAMETHROWER



2. ASSAULT PISTOL



3. KNIFE



infinity CONCEPT.

COPYRIGHT 2012 CORVUS BELL S.L.L.

KUROSHI RIDER, ARAGOTO SENKENBUTAI RIKUGUN-SHŌI



Un mystère enveloppé dans les gaz d'échappement des motos, c'est ce qu'est Kuroshi Rider (黒死ライダー), alias la Peste Noire, l'officier le plus redouté de l'escadron Aragoto.

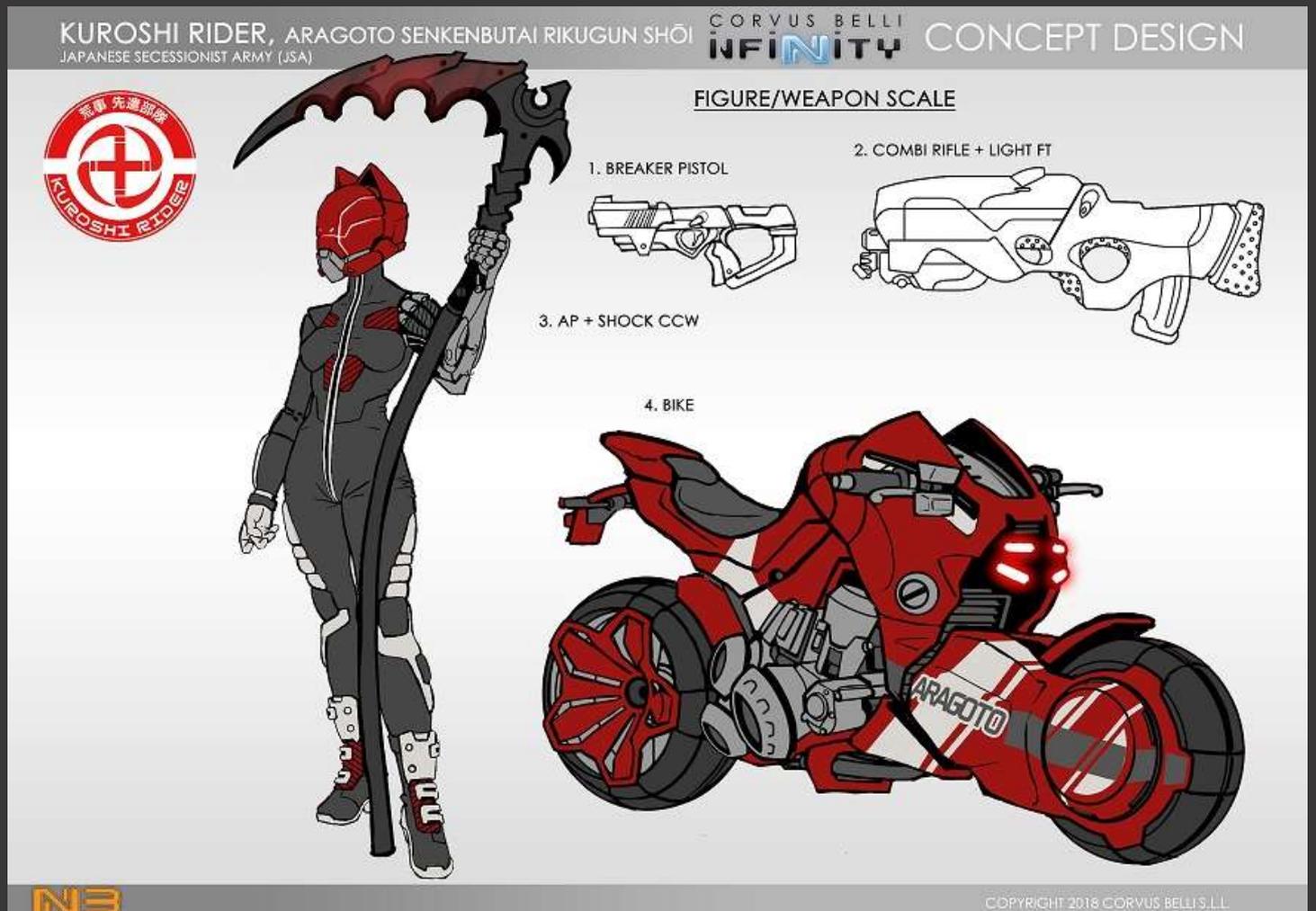
Personne ne sait qui se cache derrière ce casque, mais beaucoup murmurent le nom telle une revenante, d'Asuka Kisaragi, disparu, présumé tué lors du combat pour Kofuku. Kuroshi Rider s'est présenté dans une tenue noire, brandissant une faux avec une prothèse de bras améliorée, juste avant l'assaut de Kanadzuchi.

Elle conduisit les Aragoto dans un élan mortel vers les portes de l'enfer, sous les tirs croisés les plus violents que l'unité avait jamais vu, et elle parvint à paralyser l'attaque de l'État-Empire, sauvant ainsi l'île d'Okinawa et permettant au Japon de devenir indépendant.

La bravoure et l'habileté de cette motarde rappelèrent à beaucoup la disparue Jun-i Kisaragi, mais cette dernière fut plus impitoyable et plus déterminée dans son élan. Ceux qui ont participé à la bataille aux côtés de la Peste Noire affirment même l'avoir vue être transpercée par des balles comme si son corps n'était que de la fumée.

Certains motards jurent que sa visière ne cache pas du tout son visage ; qu'elle est une yūrei, un fantôme condamné à se battre pour les Aragoto jusqu'à ce qu'elle puisse laver sa culpabilité d'avoir échoué dans la bataille fatidique qui a dévasté le berceau de la culture Bōsōzoku. D'autres pensent qu'Asuka Kisaragi s'est simplement remise de ses blessures et a choisi de porter le casque en guise de pénitence pour l'inévitable défaite de Kofuku. De toute évidence, elle ressemble à une apparition

vengeresse, car elle déchire l'asphalte de sa moto, en tirant des étincelles du sol avec sa faux. Si elle n'est pas un fantôme, elle est peut-être la Faucheuse sur roues.



Fantrad de l'Article :

<https://www.infinitythegame.com/blog/item/807-may-new-releases>

NINJAS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños



Voilà tout ce que nous savons : Les Ninjas n'existent pas.

Tous les clans et familles de Ninjas ont disparu au début du XXe siècle dans les convulsions de l'Ère Meiji. Les Ninjas étaient des ombres à forme humaine, des experts en furtivité, en infiltration, en déguisement et en différentes formes d'assassinat.

L'Etat-Empire de Yu Jing ne peut donc autoriser les Nippons rebelles à maintenir une caste de ces sinistres bourreaux. A moins, bien sûr, qu'ils ne travaillent pour le compte du Gouvernement. Officiellement, l'État nie l'existence des Ninjas. Les rumeurs d'assassins hautement qualifiés qui exécuteraient des opérations occultes pour le compte de l'État-Empire ne sont rien d'autre que ceci : des Rumeurs. Jamais jusqu'à ce jour, l'un de ces légendaires Ninjas n'a été capturé vivant...



FIGURE/WEAPON SCALE

1. CCW

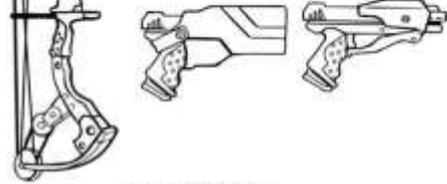


2. COMBI RIFLE

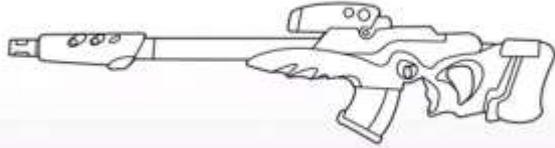


3. TACTICAL BOW

4. PISTOL



5. MULTI SHIPER RIFLE



WARCOR, LES CORRESPONDANTS DE GUERRE D'INFINITY



De Inma "Morgana" Lage



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

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

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

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



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

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

Nous espérons que vous l'apprécierez !

CORVUS BELLI
INFINITY



STUN PISTOL

WARCORS, WAR CORRESPONDENTS

ARMY: MERCENARIES |



REF: 2280728-0690

HISTORIQUE

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



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

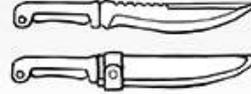


FIGURE/WEAPON SCALE

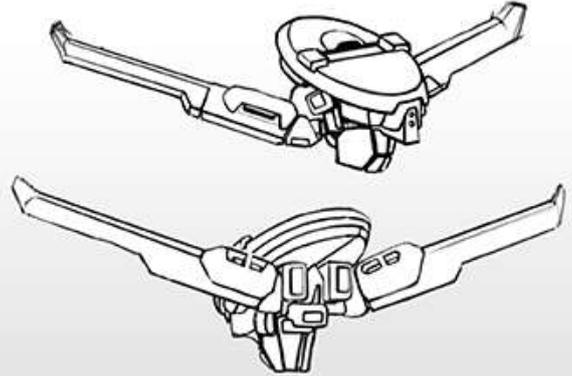
1. STUN PISTOL



2. KNIFE



3. AEROCAM



DÉCOUVRIR SAITO TŌGAN



De Juan Lois "HellLois"



« Vous devrez vous fier à ma réputation, car il n'existe aucune trace officielle qui témoigne de mon travail : Je suis un fantôme. Lorsque mon travail est terminé, aucun de mes ennemis ne reste debout pour se souvenir de moi, et aucun de mes clients ne voudrait qu'on révèle qu'il a payé pour mes services... »

Saito Tōgan à une fête non identifiée. Salon privé virtuel de l'hôtel Excelsior, ville de Kufang, préfecture de Bèi Tū. Planète Yutang. Yu Jing.

La sortie de Daedalus' Fall apporte de nombreuses surprises : plus de background, de nouvelles sectorielles, et des produits incroyables comme le **Spiral Corps Army Pack**.

Aujourd'hui, nous allons nous concentrer sur un produit très spécial : **Saito Tōgan en Édition Limitée**.

Ce mercenaire ninja mortel est parmi nous depuis longtemps et a obtenu sa place dans les parties occasionnelles et les listes ITS grâce à la règle spéciale de la saison : Soldiers of Fortune.



La sortie de Daedalus' Fall vous apporte une nouvelle version de Saito Tōgan. N'y réfléchissez pas à deux fois : vous pourriez manquer la chance d'obtenir votre exemplaire de cette spectaculaire **édition limitée** ! Il ne peut être acheté que durant la période de pré-commande !

Maintenant, découvrons un peu mieux l'histoire de Saito Tōgan.

HISTORIQUE

Il y a une rumeur qui circule dans les bars où les gens familiers avec leurs armes ont tendance à se rassembler. Une rumeur sur un mort. Ou, peut-être plus précisément, d'un homme qui "devrait être mort". C'est le genre d'histoire que l'on entend dans certains bouges qui servent de tavernes dans des endroits aussi peu recommandables que Novvy Bangkok, Shuangdong ou Dalniy, le genre d'endroits où le code vestimentaire inclut quelques cicatrices et des entailles sur votre arme.

La rumeur, et ce n'est rien de plus que cela, est liée à la chute du clan Ônishi et de l'homme qui lui apporta la honte : Saito Ônishi. Le clan Ônishi était le clan ninja le plus réputé de la préfecture d'Aomori, et Saito Ônishi était leur meilleur élément, l'homme qui menait les missions les plus périlleuses. Saito devait son succès à sa planification méticuleuse des opérations et à la rapidité et à la discrétion avec lesquelles il exécutait ses plans.

Il était destiné à devenir le chef du clan Ônishi, mais une nuit, tout s'écroula lors d'une mission délicate. L'opération fut un désastre : la fille qu'ils devaient sauver mourut, ainsi que l'équipe de soutien de Saito et de tous les kidnappeurs. Comme il n'y avait personne à interroger sur ce qui c'était passé, la réputation du clan se retrouva en jeu. Le devoir de Saito Ônishi se devait alors de se présenter à la famille de l'otage décédée et de faire preuve de sumimasen, l'éternelle contrition, en offrant sa vie en guise d'excuse pour ses erreurs.



Mais Saito ne se présenta jamais, déshonorant ainsi son propre nom et son clan. Il devint un paria.

Son propre clan et la famille de l'otage assassiné mirent chacun une prime sur sa tête, et il fut bientôt tué par un commando de ninja Ônishi au nom de la justice et de la vengeance. Ce fut là la fin de Saito Ônishi, mais pas la fin de cette histoire. Des mois plus tard, Yoshitsune Ônishi, le remplaçant de Saito, fut retrouvé mort chez lui. Certains disent qu'ils y ont trouvé des preuves vidéo qui le reliaient aux ravisseurs de cette pauvre fille. Quoi qu'il en soit, le clan Ônishi décida de mettre un voile dessus et personne ne chercha à en savoir plus. Entre-temps, un nouveau joueur est apparu sur le circuit des mercenaires, un assassin exceptionnellement furtif connu sous le nom de Saito Tōgan. C'est un expert en arts martiaux dont la technique ressemble énormément, semble-t-il, à celle d'un ninja Ônishi malheureux et notoire.

SAITO TÖGAN, MERCENARY NINJA

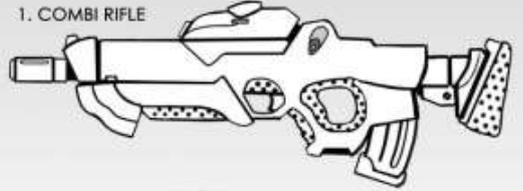
NA2 NON ALLIGNED ARMIES / JAPANESE SECESSIONIST ARMY

CORVUS BELLII
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

1. COMBI RIFLE



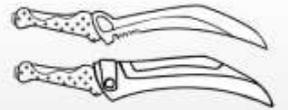
2. EXP CCW



3. PISTOL



4. KNIFE



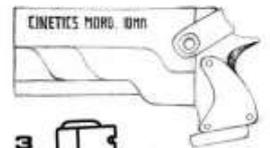
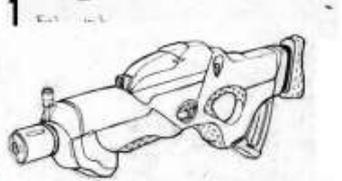
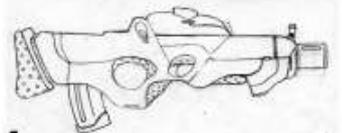
5. SMOKE GRENADES



IN3

COPYRIGHT 2019 CORVUS BELLII S.L.L.

SAITO TÖGAN



DRONBOTS YAO KONG



Un article de



Les Yáokǒngs sont des unités robotisées semi-autonomes employées par l'armée Yu Jing comme soutien de l'infanterie. Compatibles aussi bien avec les systèmes du Guǐjiǎ qu'avec les interfaces des hackers, ils peuvent devenir les yeux de leur armée ou de ses exécutants. La clé de l'éblouissante polyvalence des Yáokǒngs réside dans leur conception modulaire, qui permet d'adapter n'importe quel modèle aux besoins spécifiques du scénario tactique avec facilité et rapidité.

Les Yáokǒngs Wèibīng, ou Drones Gardiens, disposent d'une batterie de capteurs capables de localiser tout ennemi pouvant se trouver en embuscade, d'étendre la présence effective d'un hacker ou de fournir des coordonnées pour l'artillerie.

Les Yáokǒngs Hùsòng, ou Drones d'Escorte, portent une mitrailleuse lourde et des dispositifs de capteurs à distance. Le plus souvent, ils sont utilisés comme appui-feu mobile, pour défendre une zone ou stopper la progression d'un ennemi.

Les Yáokǒngs Son-Bae sont équipés de plates-formes d'artillerie jumelles avec des missiles guidés intelligents. Leurs observateurs d'artillerie portent des casques équipés d'un système de contrôle par

visière-écran, permettant au Yáokòng Son-Bae de surveiller la trajectoire de ses missiles après le ciblage. Le système est précis et protégé contre les interférences de contre-mesures électroniques, avec lesquelles un agent extérieur pourrait tenter de modifier la trajectoire ou le système de ciblage.

Enfin, les **Yáokòngs Chaīyì** (Courier) offre un soutien aux cyber-attaques dans les environnements de cyberguerre. Ils sont fragiles, mais rapides, et ont été spécialement conçus pour améliorer l'efficacité des hackers tactiques de l'armée de l'État-Empire.

Home

YAKKONG REMOTES

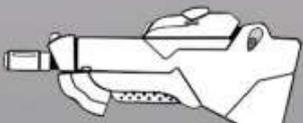
INFINITY

CODE ONE

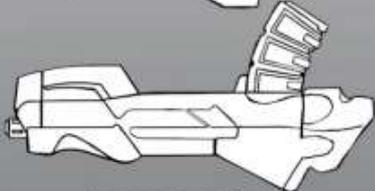
YU JING 玉

FIGURE/WEAPON SCALE

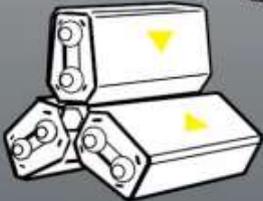
1. COMBI RIFLE



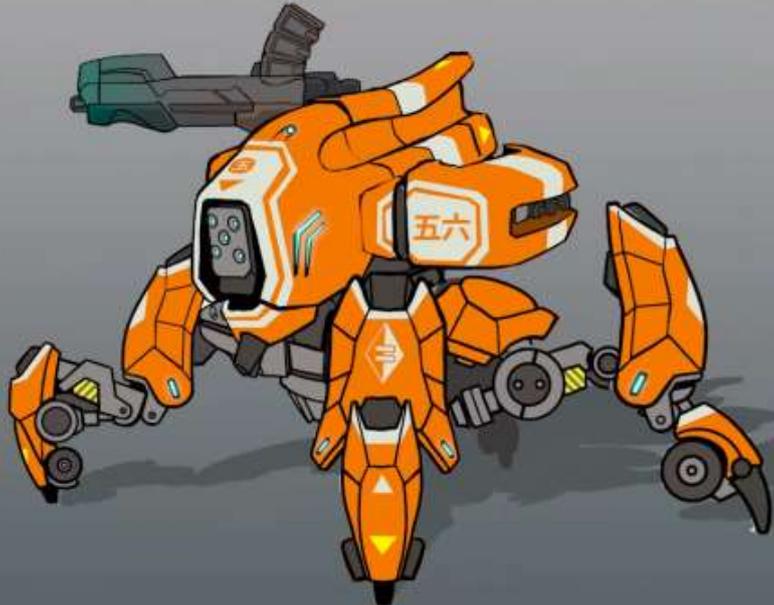
2. HMG



3. MISSILE LAUNCHER



4. FLASH PULSE



COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLI S.L.

DOMARU BUTAI



Un article de



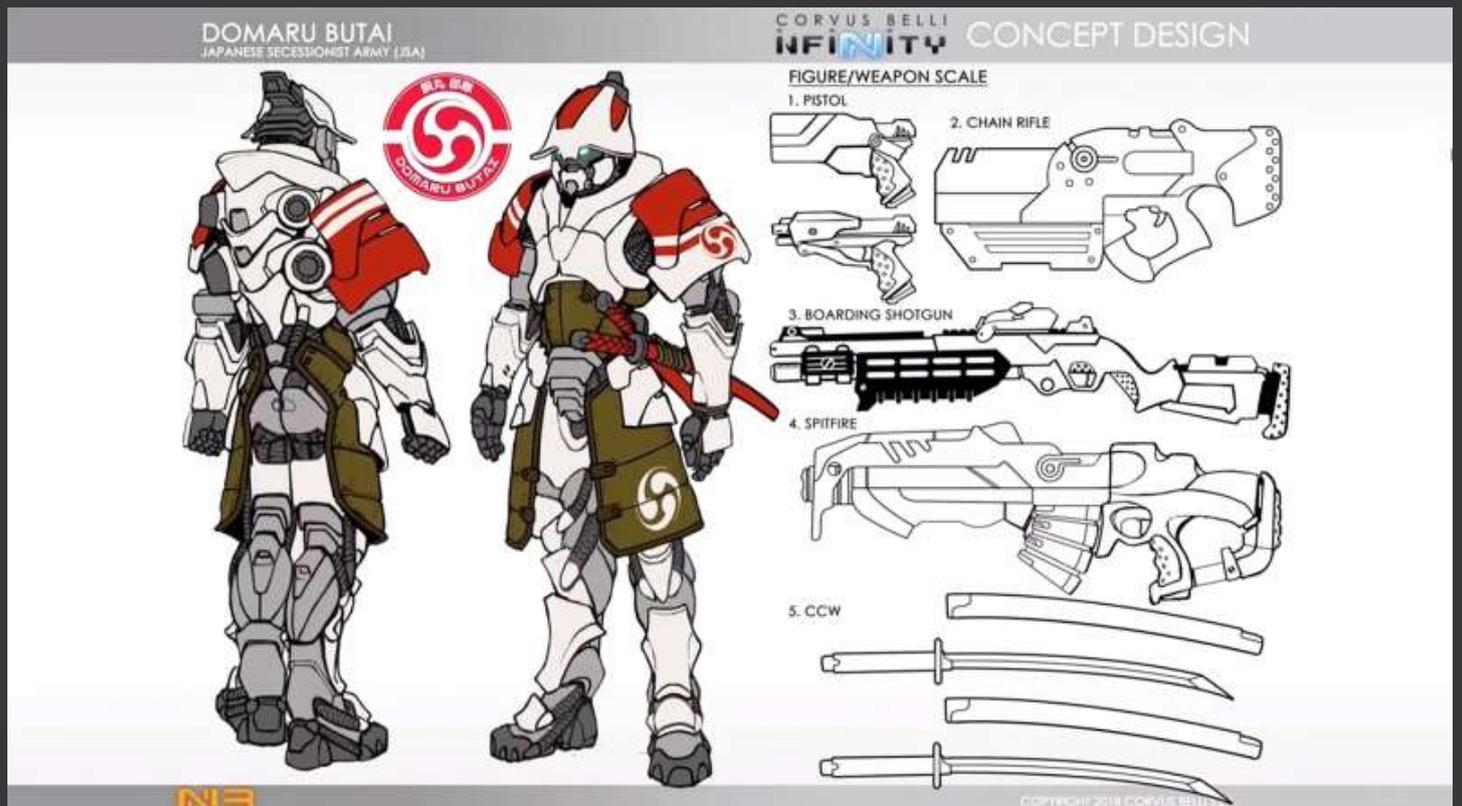
"Gagner est un impératif dès le commencement afin de toujours parvenir à la victoire"
Maître Tetsuzan, cité dans le Harakure.

Les Domaru sont des membres de la culture nippone qui, soit par héritage familial, soit par carrière militaire, ont atteint le rang de Bushi, généralement connu sous le nom de Samouraï.

Il s'agit du titre de noblesse le plus bas dans la culture nippone, équivalent au chevalier occidental, ce qui signifie qu'il n'avait aucune pertinence officielle dans la société moderne de Yu Jing avant l'Insurrection. Cependant, dans l'armée de l'État-Empire, ils étaient tenus en haute estime en raison de leurs qualités militaires. Les Bushi, tempérés et traditionalistes, incarnent l'idéal du parfait Samouraï. Ces aristocrates japonais sont des guerriers nés, s'entraînant dès leur plus jeune âge pour faire respecter les traditions familiales. Maîtres du sabre, les Domaru sont experts en techniques de combat rapproché. Les Bushi sont des guerriers impénétrables et respectueux qui suivent à la lettre le strict code d'honneur des samouraïs, comme le prouvent les cicatrices sur leurs mains et leurs avant-bras.



Le salut militaire de Yu Jing consistait à dégainer et à présenter les armes, mais le code du Bushido ne permet pas de rengainer la lame du katana sans avoir goûté au sang. Pour honorer les deux traditions, les Domaru se coupaient avant de rengainer leurs armes. Ce comportement peut être considéré comme choquant mais pour les Domaru, la vie est un défi permanent et la mort est toujours préférable à une vie indigne - car la Voie du Samouraï réside dans la mort. Tous les Domaru sont prêts à mourir, se considérant comme morts avant le début d'une bataille. Tous sont capables de sacrifier leur sécurité personnelle, et donc leur vie, afin d'assurer un coup parfait qui apportera la victoire.





Un article de Juan Lois (aka HellLois)

Il ne peut y avoir de futur cool, si dans ce futur il n'y a pas de samourais super high-tech.

Partant de ce principe, Infinity ne pouvait se passer de ces samourais : les Domaru Butai !

Cette nouvelle boîte remplace les anciens blisters. Magnifiquement redessiné par l'un des meilleurs sculpteurs 3D, Fausto Gutiérrez.

L'ancien Domaru était un modèle de très bonne qualité, mais les nouveaux, Oh les nouveaux ! Dotés d'un look plus blindé grâce aux "Haidates", une pièce d'armure traditionnelle qui se marie parfaitement avec leur design futuriste, ils sont tout simplement spectaculaires.

Outre les changements esthétiques, il y a également une mise à jour du profil et deux nouvelles options d'armes : Spitfire et Combi Rifle. Des armes qui élargissent les fonctions que le Domaru peut remplir dans une liste.

L'option Spitfire donnera beaucoup à parler au sein des Fireteams, beaucoup de puissance de feu et, si le groupe est fort de 5 membres, de tirer à 15 ! Bien sûr, vous pensez que c'est un gros investissement en termes de points pour une simple Fireteams, qu'un TAG serait mieux pour remplir ce rôle. Mais j'aime bien y penser comme à un mini TAG souple avec 10 points de blessures.

Cependant, si les Fireteams ne sont pas votre truc, utilisez-les individuellement pour flanquer et détruire des ennemis spécifiques via le Katana, facilitant ainsi le travail de vos spécialistes, ils le font très bien. Grâce à l'augmentation de leur valeur d'attribut CC et à l'amélioration des Arts Martiaux sans augmentation de coût, ils deviennent des bêtes au corps à corps. Et leur armement E/M (qui s'est amélioré dans la N3) les aide à faire face à tout.

Mais si tout cela ne suffit pas à vous convaincre, imaginez le Domaru qui manie les deux katanas en courant vers vous... non ? C'est définitivement quelque chose qui vous fera chier dans votre pantalon.

Maintenant, imaginez-le dans votre armée, dans une charge frénétique contre l'ennemi, c'est mieux, non ?



Sans aucun doute, les joueurs de Yu Jing iront se plaindre, qu'au lieu de ces vassaux japonais, ça devrait être des chevaliers chinois ! Et les gens viendront dire que les Panos sont connus pour pleurer...

En résumé, mon score personnel est : 5 sur 5 Katanas.



SHIKAMI



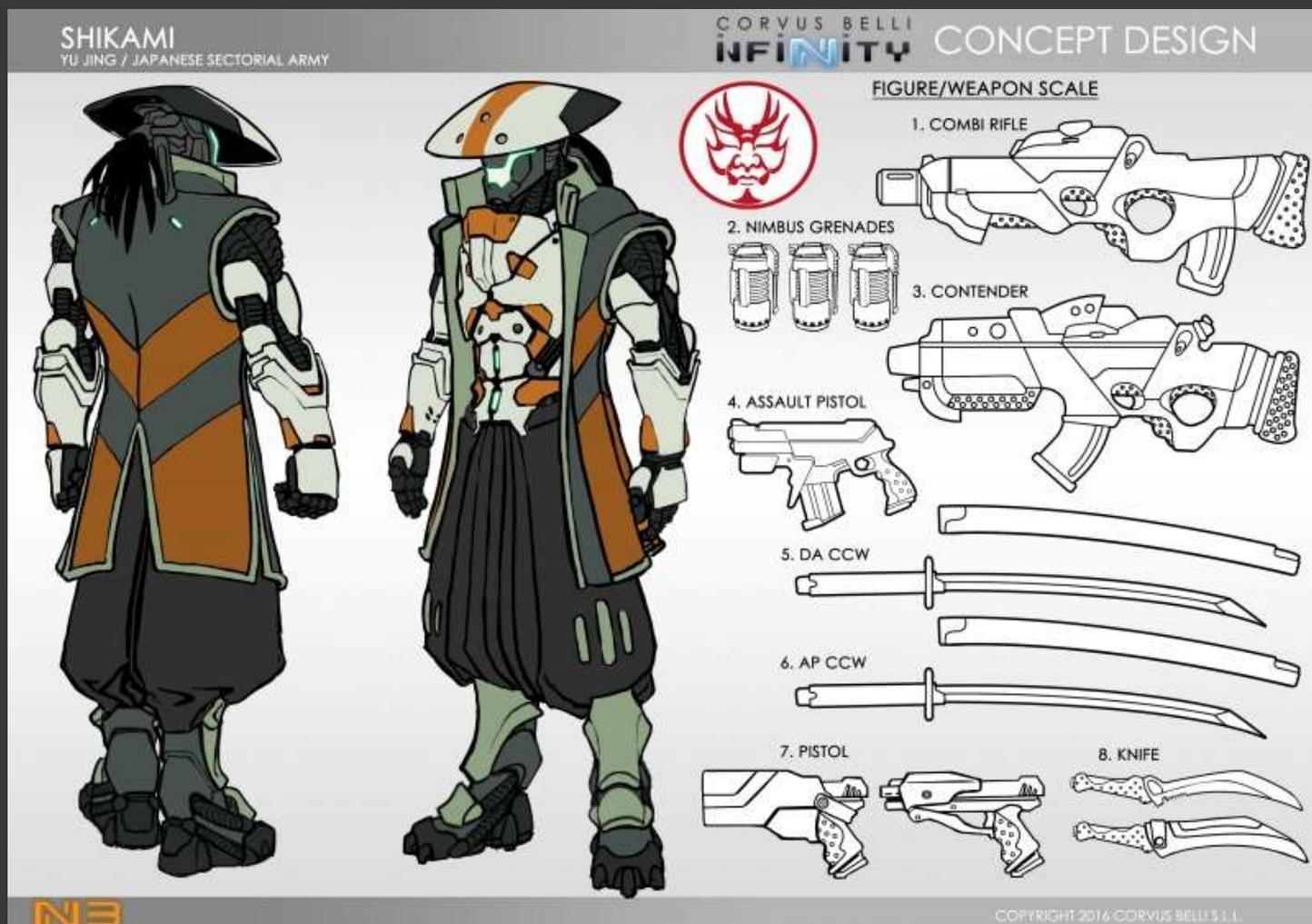
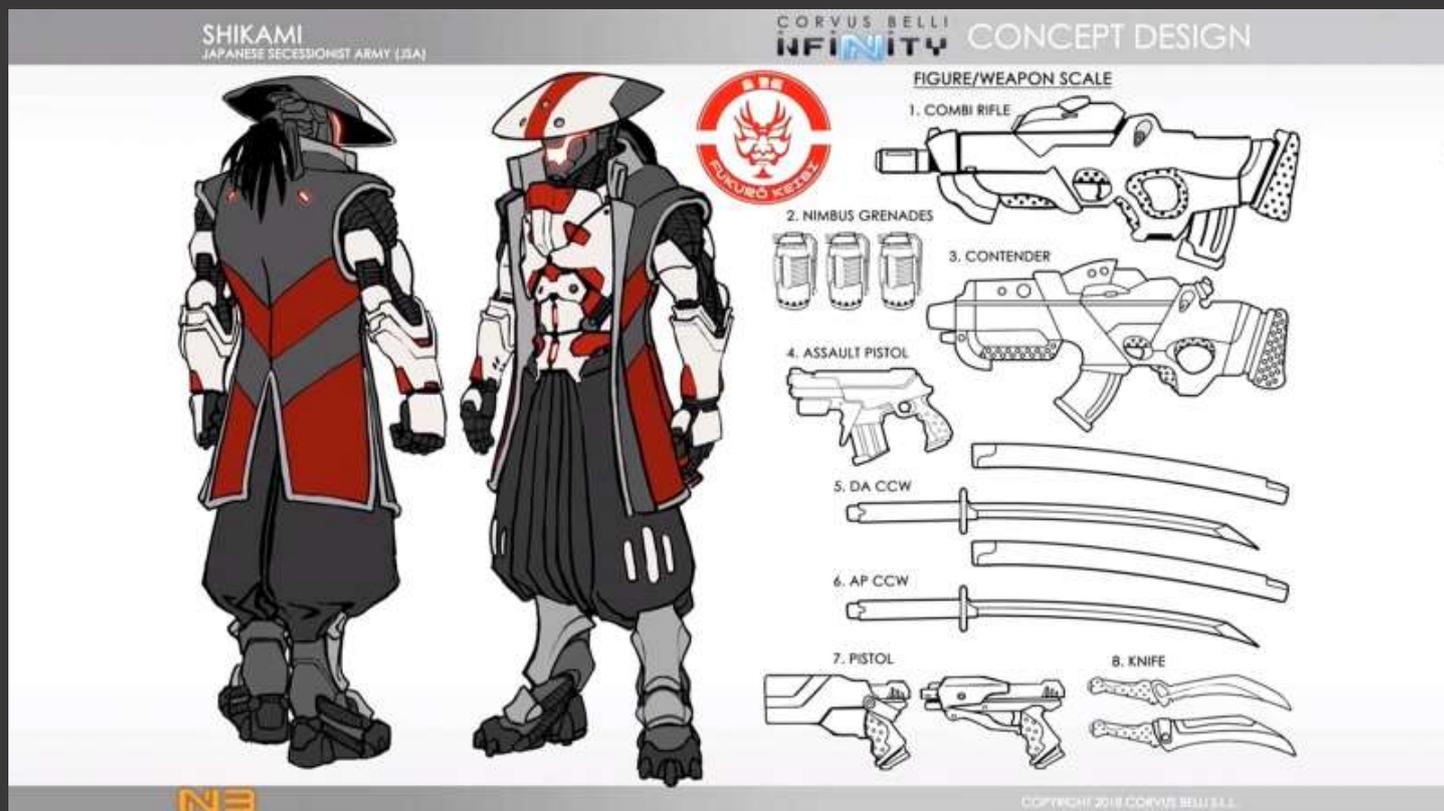
Un article de



On dit beaucoup de choses sur la société de conseil Fukurō Security, qu'elle est en fait une façade pour le clan ninja Fukurō. On dit que ce prétendu clan ninja se consacre à fournir des services d'espionnage et d'assassinat depuis des siècles, et qu'il s'est simplement adapté à son époque. Il est également dit que le clan Fukurō est au-delà du mysticisme et de l'honneur, qu'il est prêt à utiliser toutes les innovations et astuces technologiques disponibles, et que ses agents Shikami en sont la preuve.

Si les Shikami sont les démons destructeurs du folklore japonais traditionnel, ces ninjas technologiques sont également très proches de ces derniers. Avec leur armure légère améliorée et leurs superbes compétences en arts martiaux, ils sont capables d'exploits incroyables. Agiles et rapides, ils défient la gravité et les balles semblent incapables de les atteindre ; ils sont comme une tache destructrice qui ne laisse pas de trace, si ce n'est une rangée de cadavres. Mais si les Shikami s'occupent du sale boulot que les corporations, le Yǎnjīng ou le Haut Commandement de la JSA confient au clan Fukurō,

ce n'est pas grâce à ces compétences, mais plutôt à cause d'une chose qu'aucun spécialiste des Renseignements de la Sphère ne veut admettre : s'il existe un moyen quelconque d'éliminer une cible, peu importe qui elle est ou à quel point elle est protégée, un Shikami trouvera toujours un moyen. C'est ce que disent les légendes urbaines, et elles n'échouent jamais.



O-YOROI (PILOTE)



Un article de



"Gagner d'abord, combattre ensuite" Harakure, notes sur les règles martiales

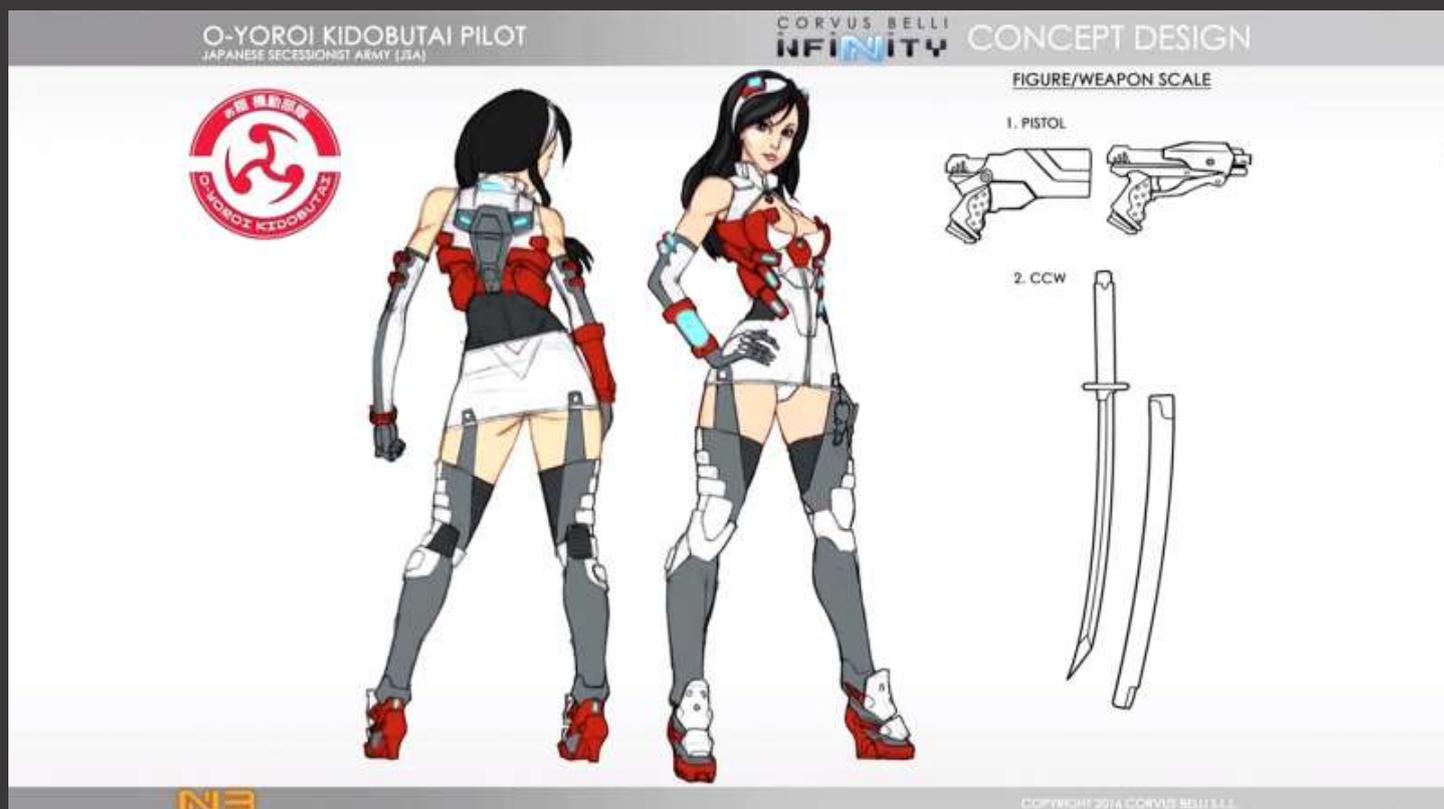
Si les anciens O-Yoroi étaient les armures lourdes des anciens samouraïs, leurs analogues contemporains sont les T.A.G., dont la conception repose sur les armures motorisées, en raison de leur agilité, et sur les véhicules légers monoplaces, pour leur résistance et leur puissance de feu

Pour se démarquer de ses concurrents chinois, l'industrie militaire japonaise a visé la mobilité et la précision dans la conception de ses unités blindées. La philosophie de conception de l'O-Yoroi a été fortement influencée par l'opinion des analystes militaires selon laquelle les conflits futurs se dérouleraient principalement en milieu urbain. Les ingénieurs japonais ont créé un T.A.G. spécifiquement adapté au combat urbain, comprenant des routines de combat au corps à corps et des armes de défense ponctuelle. Sur la base des capacités de leurs machines, les pilotes de l'O-Yoroi Kidobutai (お鎧 機動部隊 Régiment mobile mécanisé) mettent l'accent sur les techniques de combat rapproché et l'entraînement à l'utilisation du sabre, devenant ainsi de véritables samouraïs mécanisés. Mais c'est leur attitude farouche, leur audace et leur idéal d'honneur soutenu par le tranchant d'un katana qui les rend vraiment admirables. Considérés comme des troupes d'élite, les O-Yoroi ont prouvé

que leur détermination au combat est si inébranlable que même les kami (dieux), ou Bouddha lui-même, ne peuvent les détourner de leur objectif, toujours à la tête d'attaques et d'opérations nécessitant l'application de la force directe.



Pour tirer le meilleur parti de leur élan à l'attaque, les O-Yoroi utilisent la technique de "l'avancée du criquet". Lorsqu'ils trouvent un foyer de résistances adverses fortes, les premières escouades O-Yoroi Kidobutai sont déployées pour lancer un assaut rapide sur l'adversaire, tandis que les autres unités contournent la position ennemie pour continuer leur progression. Cette technique a été utilisée avec beaucoup de succès lors de l'attaque du complexe industriel de Stalpaert, dans la banlieue de Valkenswijk, Paradiso, pendant les guerres Néo-Coloniales. Tandis que les trois premières escouades O-Yoroi s'engageaient dans de violents combats, bâtiment par bâtiment, les autres se déplaçaient autour du complexe et assaillaient et prenaient le pont Hildebrandt, ouvrant une voie vers le centre-ville.



O-YOROI (TAG)



Un article de







PROJET SPÉCIAL KARAKURI



Un article de



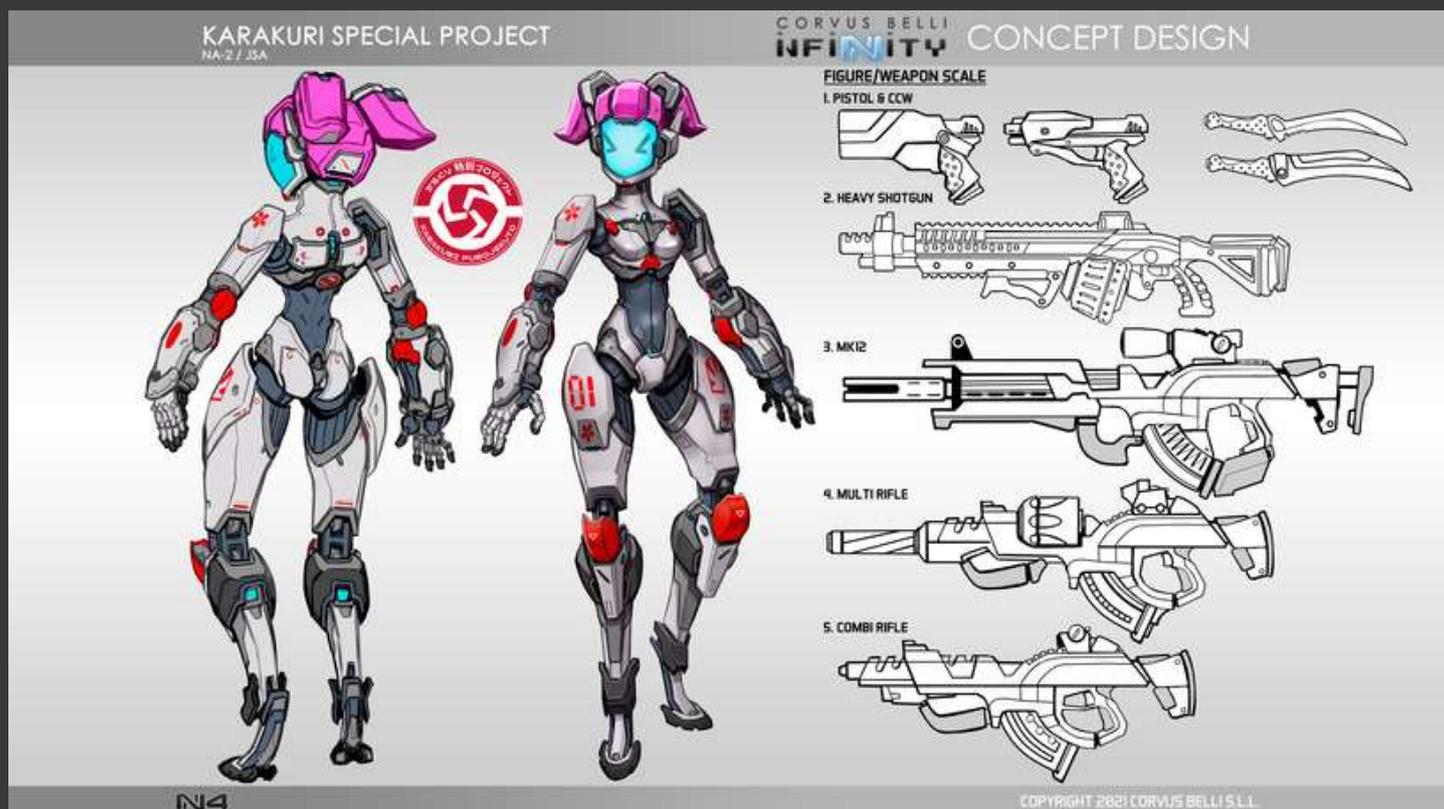
Les Karakuri sont des unités militaires robotisées autonomes. En raison de leurs caractéristiques particulières, on les considère comme des troupes d'assaut polyvalentes, également capables de mener des actions visant à réprimer les révoltes et les mutineries dans les régions japonaises conflictuelles de Yu Jing. En tant que troupes de choc, leur mission consiste à mener des attaques dans les zones les plus dangereuses du front, en se déplaçant imperturbablement entre les tirs croisés, en ignorant tout dommage et en semant la terreur chez l'ennemi par leur avancée imparable.

Le projet Karakuri était le grand défi de l'industrie japonaise : la référence, la figure de proue de la capacité d'innovation des entreprises technologiques japonaises au sein du tissu industriel de Yu Jing. Le défi était de concevoir une unité de combat à distance plus agile et plus résistante, dotée d'une intelligence artificielle suffisamment développée pour ne pas avoir besoin d'un opérateur sur le terrain. Le projet fut baptisé "Karakuri" car c'est le nom que reçurent les poupées japonaises automates aux 18ème et 19ème siècles. Ces marionnettes mécaniques, extrêmement belles et techniquement

précises, servaient à surprendre et à divertir leurs spectateurs grâce aux mouvements de leurs mécanismes cachés. À l'instar de leurs homonymes, les Karakuri actuelles sont un véritable prodige technologique.



C'est une nouvelle étape dans l'évolution des machines de guerre. Les Karakuri modernes ont également été conçus pour surprendre. Ils disposent d'un arsenal invisible, dissimulé dans des compartiments secrets situés dans tout leur corps : des armes légères aux projectiles antichars. Tous leurs systèmes et armes ont été miniaturisés, compactés et assemblés en aspirant à une réduction volumétrique maximale. Le résultat est une créature androïde ultra-sophistiquée, un hybride entre la femme et la machine. Avec son corps en acier renforcé, sa taille de guêpe, ses longues jambes, et sa variété d'armes cachées, les Karakuri sont finalement plus craints que sublimes, le cauchemar érotique de tout cyborg de combat.



YURIKO ODA

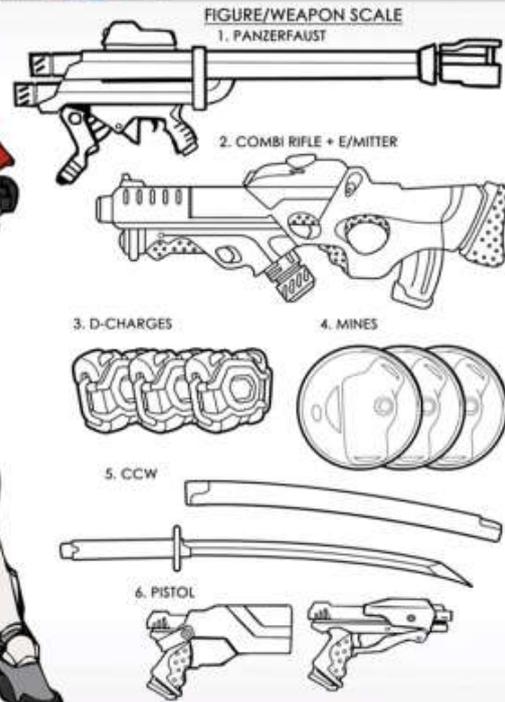


Un article de



Une double vie ? Un double risque ! Et c'était encore plus vrai du temps d'avant l'Insurrection.

Car une seule chose est plus dangereuse que d'être un Gui Feng travaillant pour le Yanjing ("Les Yeux", le département des renseignements militaires de Yu Jing), c'est d'être un agent double infiltré dans cette unité d'opérations spéciales. Surtout quand on est aussi un agent de la Kempeitai, l'organisation militaire secrète qui prônait la sécession des Nippons...



IN

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

GUI FENG SPEC-OP YURIKO ODA



WEAPON / FIGURE SCALE

1. COMBI RIFLE + E/MITTER



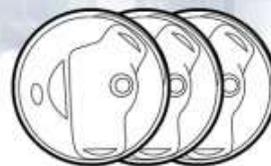
2. PISTOL



3. CC WEAPON



4. MINES



5. BAG



INFINITY CONCEPT.

PIRE
FOES

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

ARAGOTO



Un article de



"Les compétitions de course sont légales et sont passionnantes en raison des vitesses élevées qui sont atteintes. En revanche, les courses dans les centres-villes sont illégales, bien qu'elles produisent beaucoup d'adrénaline en raison des risques encourus. Conduire pour le compte du crime organisé est également illégal et, outre la conduite à grande vitesse, vous pouvez également utiliser des armes à feu. L'armée vous offre le meilleur des trois mondes : la vitesse, les risques élevés et tous les tirs que vous voulez : en plus, c'est non seulement légal mais vous serez payé pour cela. C'est l'esprit du régiment de l'avant-garde, l'Aragoto Senkenbutai."

Agent de recrutement de l'armée de l'État-Empire Yu-Jing, service en ligne, Maya.

Dans une société en crise et réprimée comme celle des Japonais, la vitesse semble être l'une des dernières échappatoires pour les jeunes. L'armée a reconnu et capitalisé sur cette addiction en créant le régiment Aragoto.

Dans le théâtre Kabuki, "Aragoto" signifie "performance grossière", un style théâtral utilisant des mouvements dynamiques et exagérés pour représenter des héros intrépides et courageux. Et il est

vrai que les Aragoto, montés sur leurs puissantes machines ronronnantes, personnifient le caractère idéal de leur homonyme, devenant les champions de l'asphalte.

Selon le code Kabuki, le rouge de leurs motos symbolise la force, la vitalité, la rectitude et la valeur. Ces attributs héroïques sont présents dans le Senkenbutai, dont la fonction est de servir de force d'intervention immédiate, de fer de lance des opérations d'attaque. Ils mènent également des actions d'urgence contre les éléments hostiles, en engageant l'ennemi aussi rapidement que possible.

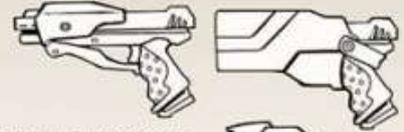


Pour cette raison, leurs machines, les TZ Tsurugi (Broadsword - épée longue), ont été conçues par des fanatiques de la vitesse qui en ont étudié l'ingénierie et l'aérodynamique. Conçu à l'origine comme unité de propulsion pour l'armée de l'air, le moteur du Tsurugi a été monté sur une structure offrant une flexibilité maximale et des capacités tout-terrain, mais ici pour châssis de compétition conçu pour le circuit de course, offrant une résistance minimale à la dynamique des fluides. Avec ces caractéristiques, être Aragoto Senkenbutai, c'est se lancer dans un combat, le moteur en marche et l'adrénaline à fleur de peau... le rêve de tout jeune japonais.

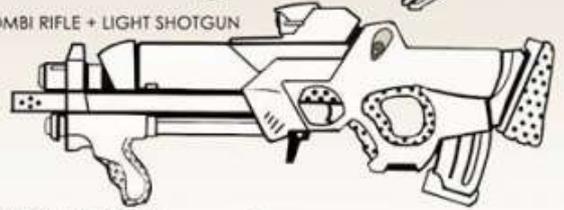


FIGURE/WEAPON SCALE

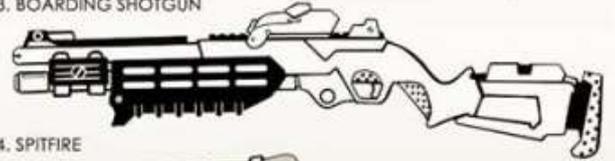
1. PISTOL



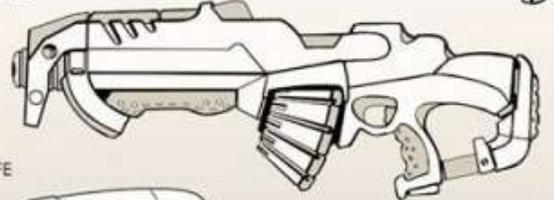
2. COMBI RIFLE + LIGHT SHOTGUN



3. BOARDING SHOTGUN



4. SPITFIRE



5. KNIFE



TOKUSETSU BUTAI



Un article de



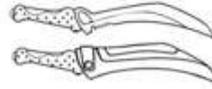
*"Dans une armée conçue comme une force d'attaque et d'assaut avec une noble tradition guerrière comme celle des Japonais, les commandants, qui sont généralement des Bushi, ne valorisent que leurs unités de combat de première ligne. De ce fait, les services d'évacuation, de médecine, d'entretien technique et de réparation, qui ne sont "que" des troupes de soutien, ont été intégrés dans une seule unité, aux ressources insuffisantes, le Tokusetsu Butai, le régiment auxiliaire. Éternellement oublié dans les allocations budgétaires, ce régiment est l'une des victimes de la politique habituelle de Yu Jing, celle de l'indifférence totale envers la fortune des troupes nippones. Avec des budgets et des ressources limités, et face au manque d'intérêt de leurs propres officiers, les **Eisei** (médecins) et **Kohei** (ingénieurs) du Tokusetsu Butai doivent fournir des efforts surhumains pour maintenir les forces nippones à pleine capacité. Néanmoins, malgré les difficultés et le danger, les Tokusetsu sont toujours prêts à accomplir leur giri, leur devoir, et les troupes savent qu'elles peuvent toujours compter sur eux, car l'esprit d'acier des Tokusetsu a été forgé dans les situations de combat les plus difficiles."*

Docteur He Yuyuan, Département du développement des technologies de soutien militaire, Centre d'enquête d'État de Cheng Tû, planète Yutang, Yu Jing.

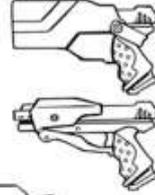


FIGURE/WEAPON SCALE

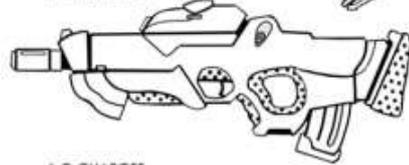
1. KNIFE



2. PISTOL



3. COMBI RIFLE

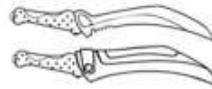


4. D-CHARGES

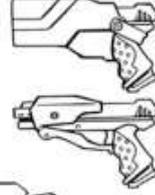


FIGURE/WEAPON SCALE

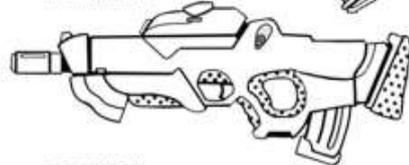
1. KNIFE



2. PISTOL



3. COMBI RIFLE



4. D-CHARGES



YAOZAO



Un article de



"Dans le centre d'essais, les premiers modèles expérimentaux de Drones humanoïdes surprirent les techniciens et les spécialistes par leurs capacités. L'agilité et la vitesse dont ils firent preuve, ainsi que leur facilité à surmonter n'importe quel obstacle et leur petite taille, leur valurent le surnom affectueux de Zao (Puce).



La résolution des difficultés initiales liées à l'intégration d'une forme humanoïde dans les programmes de mobilité existants a finalement permis d'obtenir des performances globalement plus élevées et une meilleure capacité d'adaptation à l'environnement. Le problème de l'augmentation de la taille signifiait les questions d'une forme humanoïde, qui augmente sa silhouette en même temps que sa capacité de survie diminue, ce qui a été résolu avec un processus de miniaturisation minutieuse, réduisant la taille et le poids final du drone. [...]

Cependant, le facteur le plus influent dans le choix d'une forme humanoïde était d'ordre psychologique. Il est toujours plus réconfortant pour un soldat blessé de voir une forme humaine plutôt qu'une forme arachnide. De même, il est moins choquant de voir des bras humanoïdes vous opérer plutôt que des manipulateurs insectoïdes. [...] L'efficacité des Yáozaos sur le champ de bataille est facilement mesurable par des chiffres et des données, mais le soutien moral qu'ils apportent aux soldats au combat n'est perceptible que dans le traitement affectueux que ces minuscules périphériques reçoivent chaque jour."

Docteur He Yuyuan, Département du développement des technologies de soutien militaire, Centre d'enquête d'État de Cheng Tû, planète Yutang, Yu Jing.

TAKESHI "NEKO" OYAMA



Un article de



"Le commandement peut compter sur le fait que, lorsque les choses deviendront difficiles, Oyama gardera son sang-froid et son calme, et que, lorsque la fumée se dissipera, il aura accompli son devoir. Et c'est le mieux qu'on puisse dire d'un de ces sales Japonais."

Capitaine Song Lau. Extrait du rapport d'évaluation de Takeshi Oyama, à l'occasion de sa promotion au rang de sous-officier du Domaru Butai.

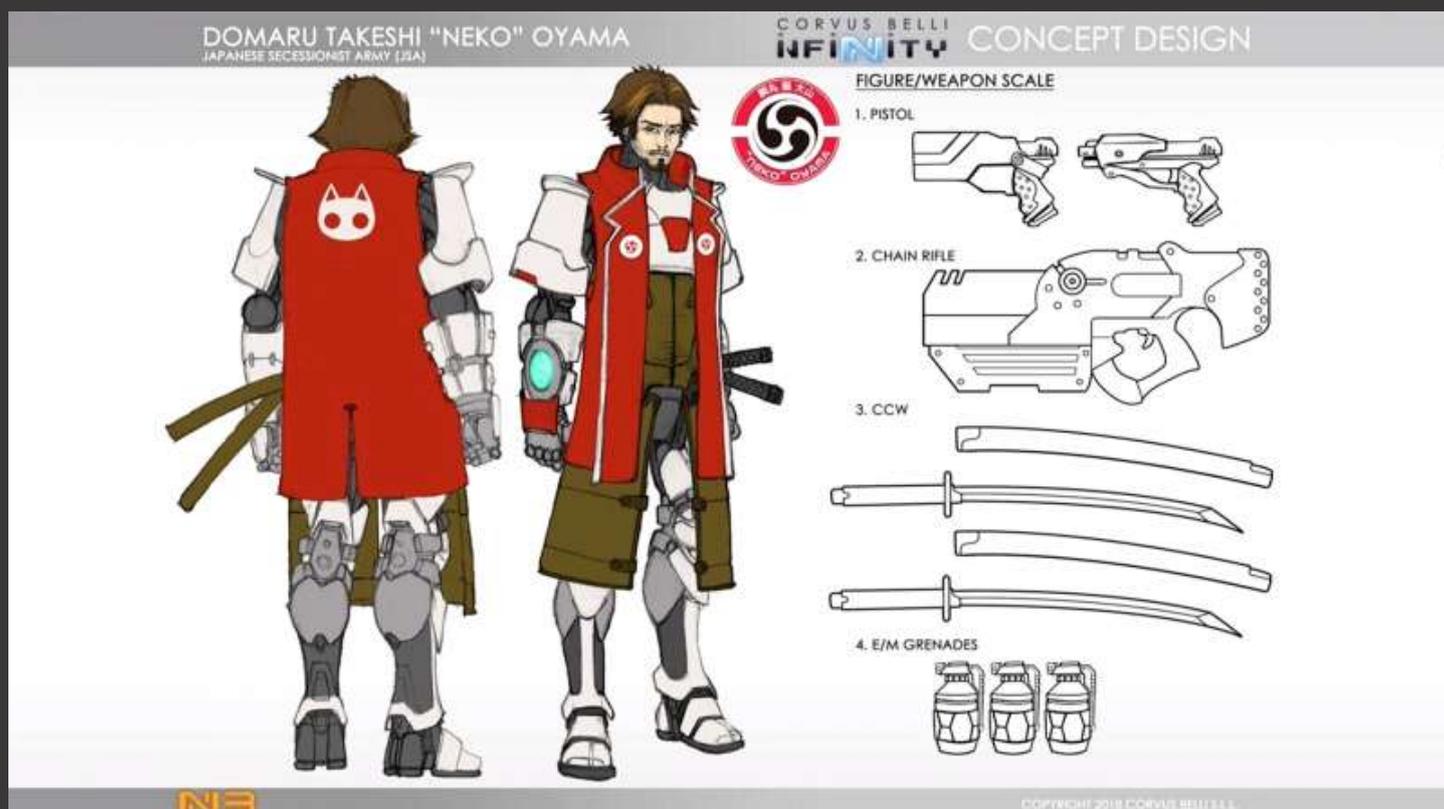
Le Domaru Takeshi "Neko" Oyama est un guerrier samouraï de la vieille école, droit et honorable, un paragon du parfait Bushi. Son visage, maigre et sérieux, affiche toujours une expression résolue et sobre. Il a des manières brusques et taciturnes et son comportement dans tous les domaines de la vie est guidé par le credo du code Bushido. Il porte ses cicatrices avec fierté, comme une marque de virilité, mais en bon Bushi, il ne s'en vante jamais. Pour cette raison, les gens ont d'abord pensé qu'Oyama était un individu très chanceux. Son surnom "Neko" (?, "chat" en japonais) est dû à sa capacité à retomber toujours sur ses pieds et au grand nombre de vies qu'il semble avoir.

Mais il ne compte pas seulement sur la chance. Oyama est un guerrier vétéran qui a survécu à de nombreuses batailles simplement en devenant le meilleur. Issu d'une famille nippone de haut rang

d'origine bushi, sa vie a toujours été axée sur sa formation de guerrier. Il s'est entraîné dans les dojos des maîtres les plus prestigieux, où il a mis en évidence son talent de duelliste supérieur.

Il a rejoint l'armée, poussé par un fort sens personnel de l'honneur et non par un désir de prestige social. Son premier détachement fut un butai (régiment) affecté à Svalarheima. C'est là que commença sa légende. Il faisait partie d'une garnison dans un poste avancé qui a subi une intense attaque panocéanienne. Les troupes ennemies étaient quatre fois plus nombreuses que les défenseurs. La défense était insoutenable. Lorsque les renforts sont arrivés, il ne restait que deux personnes en vie : le médecin de la garnison et Oyama, gravement blessé mais défendant le poste à lui tout seul. Une fois sa convalescence terminée, il fût transféré sur Paradiso avec le grade de sous-officier. Lors d'une mission de patrouille à longue distance, son unité découvrit un groupe d'éclaireurs Shasvastii. Après un combat rapproché sauvage, seul Oyama, blessé et épuisé, put regagner son poste et faire son rapport. Les troupes de Yu Jing renforcèrent cette zone et l'infiltration des Shasvastii derrière les lignes humaines fut empêchée. Oyama, déjà surnommé "Neko", a également servi dans les Conflits Commerciaux d'Ariadna, où il a de nouveau fait honneur à son surnom, en survivant à l'impossible. Takeshi "Neko" Oyama sait que la voie du samouraï réside dans la mort.

Il connaît les dangers qui le guettent et attend sans crainte le coucher du soleil sur sa vie, se rapprochant à chaque pas de sa fin ultime. Il n'a pas peur de mourir ; pour lui, il est parfaitement acceptable que la voie du guerrier exige la vie comme prix.



TANKO ZENSENBUTAI



Un article de



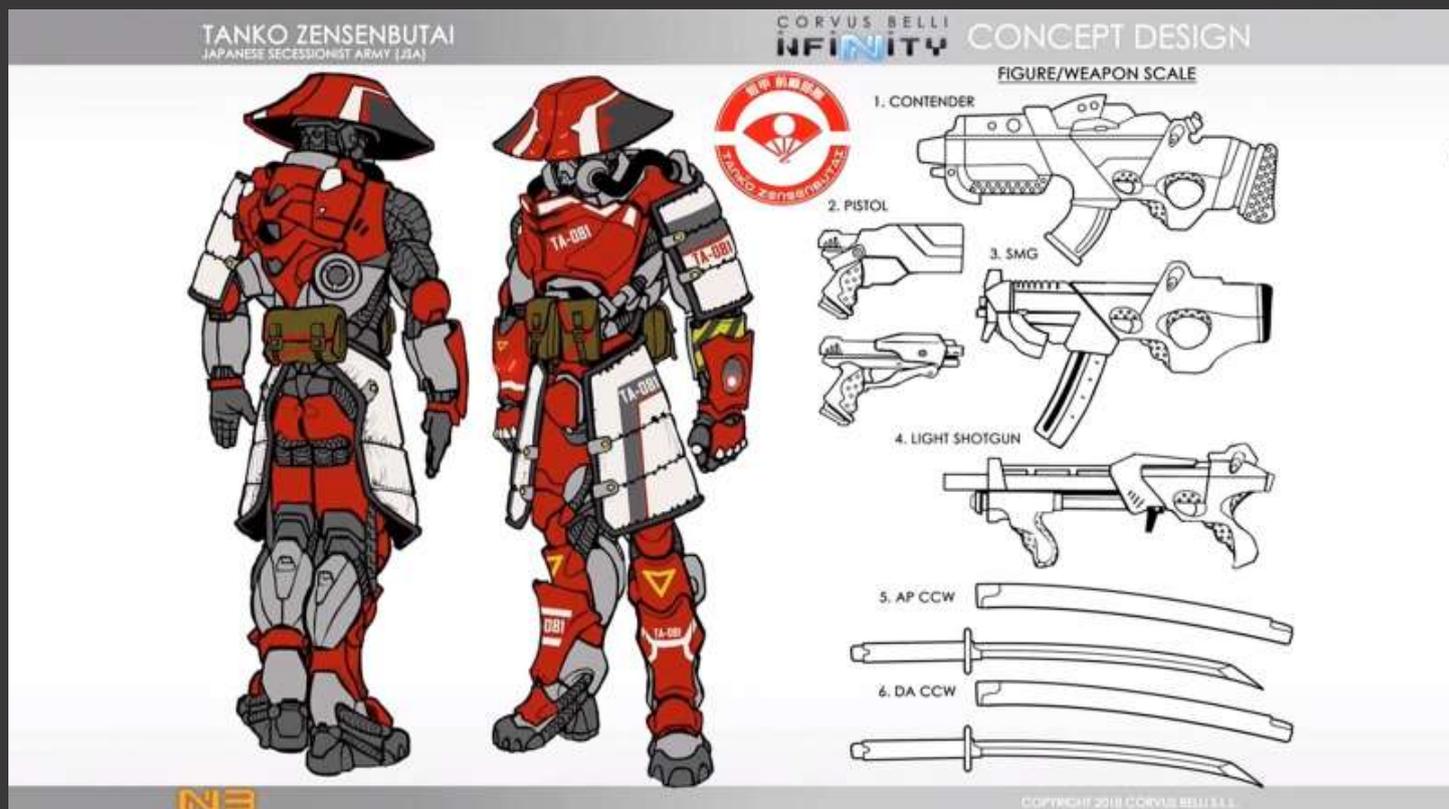
Pour la JSA, cette Insurrection a signifié une perte alarmante de troupes d'élite entraînées, telles que les Haramaki. Confronté à des pertes insoutenables, le haut commandement japonais déclencha un programme intensif de recrutement et d'entraînement destiné à remplacer les pertes au combat. Les dojos de tout le pays assouplirent leurs critères de qualification et les camps d'entraînement furent remplis d'artistes martiaux qui, autrement, auraient été rejetés en tant que futurs Haramaki. Mais les besoins l'exigeaient, étant donné que le Japon était au bord de l'effondrement. Pour compliquer les choses, la qualité de fabrication souffrit du même coup, surtout avec la perte de Kuraimori, si bien qu'une nouvelle armure légère motorisée dut être conçue. Les nouveaux modèles sacrifiaient certaines performances au profit de la modularité et de la facilité d'entretien pour répondre aux contraintes d'approvisionnement d'une armée assiégée. Pour pallier ce manque, le Haut Commandement fournit à cette nouvelle unité des armes améliorées, une alternative moins coûteuse à l'armure motorisée.

Comme le veut la tradition de la JSA, la nouvelle unité fut baptisée du nom de son nouveau modèle d'armure, et c'est ainsi que naquit le Tankō, chargé de remplir le rôle opérationnel autrefois dévolu aux Haramaki : celui d'un régiment de combat rapproché en première ligne.

Tout comme leurs prédécesseurs, les Tankō ont tendance à être issus de familles ouvrières et de dojos provinciaux de peu d'importance. Ils ont la réputation d'être turbulents et hautains, toujours prompts à faire étalage de leur statut acquis de samourai - au grand dam, toujours, du solennel Domaru, né bushi.

Habités à la rareté des pièces de rechange, les Tankō ont poussé à l'extrême les possibilités de leur armure modulaire, et ils sont devenus tristement célèbres pour leur habitude de détourner ou carrément de voler des cargaisons de fournitures. En conséquence, aucune armure des Tankō Zensenbutai n'a exactement la même configuration et les mêmes ornements.

Mais, malgré leur apparence hétéroclite, ces troupes sont de véritables samourais et ne se déroberaient jamais à leur devoir à l'avant-garde de chaque offensive de la JSA. Par conception et par caractère, le Tankō Zensenbutai est une force de choc absolument mortelle, aguerrie par leur présence constante là où le combat est le plus féroce et où le courage est obligatoire.



SHINOBU KITSUNE



Un article de



Le nom de Shinobu Kitsune n'apparaît dans aucune archive ou base de données. C'est un faux nom, un alias, un simple code d'identification. Shinobu Kitsune n'est pas une personne réelle, elle n'existe pas. C'est pourtant une Ninja. Mais pas un simple assassin furtif et une experte en arts martiaux. C'est une Oniwaban. Une maîtresse espionne, une sorte d'agent de liaison qui a sous sa responsabilité un groupe d'agents dans une zone ou un territoire spécifique, et qui est responsable de ses troupes devant le chef du Clan. Mais on estime également que les Oniwaban effectuent des missions de terrain, les plus dangereuses ou celles qui comportent le plus de responsabilités.

La section des renseignements militaires de l'O-12 attribue à une certaine "Kitsune S.", l'exploit pré-Insurrection, de l'acquisition de la plus grande quantité de matériel classifié que possède Yu Jing sur l'Armée Combinée de l'IE. Apparemment, cette personne a été intentionnellement capturée par les Morat et gardée prisonnière par eux pendant quatre mois. Pendant cette période, elle a observé, analysé, pris des notes, enregistré et volé tous les fichiers informatiques du centre de détention. Après cela, elle a pu s'échapper, traversant trente-cinq kilomètres de territoire morat et quatre-vingts autres de no man's land, jusqu'à atteindre les lignes de Yu Jing. Évidemment, toutes ces informations sont incroyables, de la propagande militaire typique de Yu Jing ; personne n'est capable d'un tel acte.



Personne... comme les Oniwaban qui, comme les Ninja, n'existent pas. Shinobu Kitsune n'est pas réelle, elle n'est qu'un écran de fumée, un faux nom...

MIYAMOTO MUSASHI



Un article de



Shinmen Musashi no Kami Fujiwara no Genshin (1584?-1645), qui a choisi comme nom d'adulte la ville où il est né, Miyamoto, était un célèbre maître épéiste et ronin japonais. Il a pris part à plus de soixante duels, dont aucun ne fut perdu, et à trois campagnes militaires. En tant que maître, il a atteint le statut de Kensei ou "saint de l'épée", et a écrit Gorin No Sho, le livre des cinq anneaux ou des cinq éléments.

ALEPH a créé le Projet Duelliste à la demande du réseau Maya VissioRama, qui souhaitait revigorer son émission Aristeia! avec une nouvelle star, une recreation. Ils suggérèrent une version moderne du personnage de Miyamoto Mushashi avec l'intention de produire une série Maya documentant son Musha-Shugyo actuel, le pèlerinage du guerrier entrepris par le vrai Musashi dans les années 1605 à 1612, avec une légère modification du nom pour éviter les problèmes juridiques.

La série, qui met en scène ses voyages à travers la Sphère Humaine et ses duels contre d'autres Aristeios, connut un succès immédiat. Les critiques, les fans d'Aristeia! et les adorateurs de célébrités, tous acclamèrent les prouesses de ce légendaire épéiste.

"À couper le souffle, impressionnant. Miyamoto a l'habileté d'un maître, le cœur d'un lion et l'ardeur d'un tigre". **CloseCombat magazine, Maya.**

Et pourtant, lentement mais sûrement, l'intérêt déclina et les audiences baissèrent. Mushashi était une personne sévère et solennelle, et n'avait pas la frivolité nécessaire pour jouer au diapason du star-system Aristeia! L'émission pouvait être très excitante, mais elle n'était pas très amusante. Comme son homonyme, avec qui il partageait son expérience du combat, il était un guerrier dans l'âme, et considérait la notion d'utilisation de critères esthétiques au combat comme totalement absurde. Son style de duel était rapide et efficace, mais pas spectaculaire. Il se terminait trop tôt pour son public maya et les producteurs de VissioRama.

La chaîne demanda alors à ce que sa personnalité soit effacée et réécrite en un duelliste plus flashy et plus orienté vers l'audience. Mais un hacker, fan autoproclamé de Mushashi, intercepta les communications internes de VissioRama et alerta son idole, qui disparut immédiatement dans la nuit.



Aujourd'hui, Miyamoto Mushashi est recherché pour agression, pour rupture de contrat contre VissioRama, pour avoir participé à des duels illégaux, pour le meurtre de plusieurs Aspects et pour insubordination contre ALEPH - pour laquelle il semble éprouver une haine profonde. Avec ces charges contre lui, et avec des ennemis aussi puissants, il a été forcé de vivre la vie d'aventure pour laquelle il a été créé. La vie d'un hors-la-loi, d'un duelliste mercenaire, une vie sur le qui-vive, en fuite, en danger permanent. Un fugueur sans but, sans maison où retourner. Parti pour des mois et oublié, seulement pour refaire surface dans des histoires de guerre lointaines ou des arènes illégales. Tous ces dangers et tous ces circuits clandestins d'Aristeia! ont aiguisé ses prouesses martiales avec beaucoup de cran. Avec son style personnel de kenjutsu appelé Niten Ichi ou Nitō Ichi ("Deux cieux en un" ou "Deux épées en une"), Miyamoto Mushashi a de nouveau validé son statut de saint de l'épée, mais il s'agit d'une sainteté sombre et mortelle.



FIGURE/WEAPON SCALE

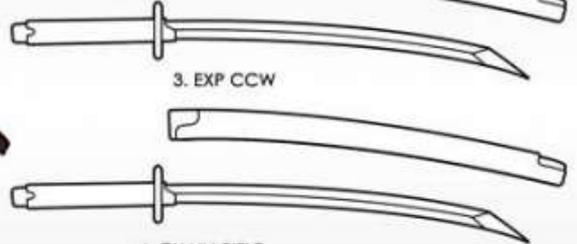
1. PISTOL



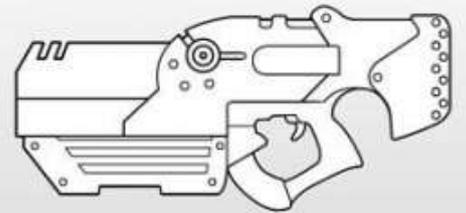
2. AP CCW



3. EXP CCW



4. CHAIN RIFLE



FIGURE/WEAPON SCALE

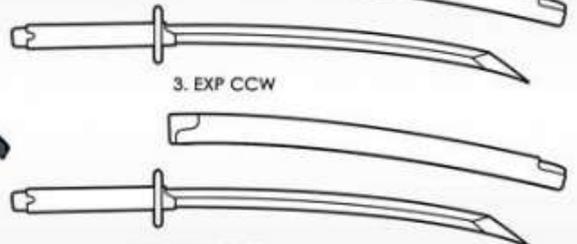
1. PISTOL



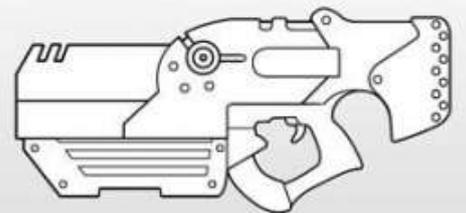
2. AP CCW



3. EXP CCW



4. CHAIN RIFLE



MIYAMOTO, LE NOUVEAU LOOK DE



Un article de

S'il existe un soldat emblématique d'Infinity, qui séduit par son charisme, c'est bien Miyamoto Mushashi. Ce mercenaire est la récréation du légendaire maître de kenjutsu qui, après une carrière de combattant sportif à Aristeia ! s'est libéré du contrôle d'ALEPH, devenant un fugitif qui vend ses compétences au plus offrant.



Miyamoto, qui après sa récréation par ALEPH, a vu son nom de famille subtilement modifié de "Musashi" à "Mushashi" en raison de préoccupations de l'IA concernant des problèmes juridiques. Il a toutefois conservé les prouesses martiales de l'original, comme le montre son profil de troupe, qui reste l'un des personnages CC les plus mortels du jeu.

En tant que figurine, Miyamoto fait également partie des meilleures ventes, une figurine datant de 2006 mais qui reste l'une des préférées de la communauté des joueurs. Sans aucun doute, c'est quelque

chose de formidable, mais nous, ici à CB, nous voulions appliquer le nouveau style de modélisation et les normes de qualité actuelles à ce personnage charismatique.

Cependant, lorsque vous avez une figurine qui est à la fois appréciée et qui répond aux besoins du jeu, vous ne pouvez pas simplement la retirer. Ce n'était pas une bonne idée de faire une re-sculpture qui remplacerait la figurine déjà existante, car nous savions que ce serait quelque chose qui rendrait les membres de la communauté et les distributeurs tristes.

Nous avons donc décidé de créer une version alternative. Cela signifiait un double risque pour nous, si la figurine était mauvaise, elle ne se vendrait pas, car elle aurait l'ancienne figurine comme concurrente. Et si elle s'avérait très bonne, elle prendrait des ventes à l'ancienne, au moins parmi les nouveaux acheteurs.

D'un point de vue commercial, cela ne semblait pas être une meilleure option, nous pouvions opter pour la sortie d'une autre miniature qui ne supposait aucun de ces risques. Mais, vous savez quoi ? Nous voulions un autre Miyamoto, bon sang ! Nous faisons ce métier parce que nous aimons les figurines !

On m'a donc demandé quelle serait la bonne excuse pour sortir un autre Miyamoto. Et pour moi, c'était clair comme de l'eau de roche : il suffisait de se plonger dans le passé de notre personnage pour trouver le leitmotiv de la nouvelle figurine. Son passé de combattant d'Aristeia ! Recréer le look de Miyamoto lorsqu'il a remporté son dernier championnat, avant de devenir une IA dévoyée. Cela donnerait également à Carlos Torres, notre principal graphiste, l'occasion de combiner des vêtements traditionnels japonais avec d'autres éléments sportifs plus futuristes. Vendu !

Mais le voyage semé d'embûches ne s'est pas arrêté là. Vous vous demandez sans doute pourquoi une boîte avec deux figurines, au lieu d'un blister avec une seule ? Notre intention initiale était de ne faire qu'une seule figurine, mais nous connaissions l'enthousiasme de Carlos Torres, qui, en plus d'être le principal concepteur graphique, est également responsable de la sculpture. Carlos nous a montré un dessin avec une tête alternative, avec le chapeau, et nous a dit que la position du corps de la figurine permettrait d'inclure un deuxième jeu de bras...

Cette proposition signifiait que nous avons maintenant une boîte à deux figurines, variantes d'une autre déjà existante dans la gamme. Tous les risques dont j'ai parlé auparavant, mais doublés maintenant. D'un point de vue commercial : plus de risques, mauvaise idée !

Mais les variantes étaient si belles ! Elles méritaient de faire partie de la gamme Infinity. Nous avons donc décidé d'aller de l'avant avec cette idée et de sortir la boîte. Nous savions que ça marcherait, il le fallait ! Nous savions que la communauté réagirait et l'achèterait. Pourquoi ? Eh bien, parce que nous serions les premiers à acheter cette boîte. Comme je vous l'ai dit, ici, à CB, nous sommes comme vous, nous aimons les figurines !

YOJIMBO



Un article de



La rumeur dit que Yojimbo est la recreation du personnage légendaire de Kurosawa, créé comme garde du corps personnel pour le PDG d'une mégacorporation japonaise. On raconte que Yojimbo, à cause de son orgueil démesuré et de son caractère concupiscent, est tombé en disgrâce, perdant les faveurs de son seigneur, et se transformant en Ronin. Il erre désormais seul, sans autre maître que sa propre volonté et sans autre subsistance que celle fournie par son katana et son esprit.

Cette légende urbaine, jamais confirmée mais jamais démentie par Yojimbo lui-même, ne repose sur aucune documentation. Selon un rapport récent de Bibliotek, il n'existe aucun document attestant de cette histoire. Néanmoins, les défenseurs de cette version soulignent le fait qu'ALEPH dispose de toutes les ressources nécessaires pour récupérer tout projet d'IA ayant échoué et pour effacer tout fichier lié à un éventuel échec.

Cependant, une autre version circulant dans la sphère des données parle de Sanjurō Wabatake, un Domaru de Sakuramachi. Sanjurō a été expulsé de l'armée à cause d'une sombre et impure affaire, et a été tué ensuite par les Yakuza à cause d'une affaire encore plus sombre et plus sale. Il aurait ensuite été ressuscité par le clan ninja Fukurou avec un nouveau corps et un nouvel objectif. Doté d'un modèle

de Lhost Anāgāmī, un corps de classe 3, deux niveaux en dessous du modèle Bodhisattva, Sanjurō pouvait se voir doter de réflexes accrus et également une force et une résilience supérieures. Sous la stricte supervision directe de l'Oniwaban du clan, il polit ses compétences martiales, devenant un maître de sabre, un guerrier prodigieux à nul autre pareil, dont la dextérité mortelle s'ajoutait à un caractère implacable.

Le clan Fukurou aurait placé Sanjurō à la tête d'un groupe secret appelé Nichibotsu (Crépuscule) voué à "faciliter certaines opérations corporatives" d'une manière qui confinait parfois au terrorisme international. Cependant, après une carrière courte mais intense, le scandale d'Akutagawa contraint le groupe à être dissous pour protéger l'honneur du zaibatsu Koremune.

Abandonné par le clan Fukurou et sans chance de retrouver son ancien statut de Bushi à cause de son passé turbulent, Sanjurō se serait alors caché sous le nom de Yojimbo, entamant une carrière de sabreur mercenaire, avec l'alcool et les femmes comme seule source de satisfaction.



Quelle que soit la véritable histoire, qu'il s'agisse de l'une de ces histoires ou d'une toute autre, la vérité est que le samouraï mercenaire appelé Yojimbo est l'un des meilleurs sabres que l'on puisse trouver dans le monde clandestin des soldats de fortune. Il peut sembler être un professionnel cher et difficile à embaucher, mais en vérité, il est tout le contraire, car le pire ennemi de Yojimbo est lui-même. Accablé de dettes, il a commencé à signer des "Giri Checks" (約束手形 義理), des reconnaissances de dettes pour services rendus. Toute personne qui signe un chèque Giri est tenue de servir celui qui le réclame pour une tâche équivalente à la valeur du chèque. Une fois la tâche terminée, le chèque est détruit. Le principal problème est que les Chèques Giri fonctionnent comme un crédit international, circulant dans toute la Sphère Humaine. Ces reconnaissances de dettes sont achetées et vendues en fonction du prestige du signataire et peuvent tomber dans les mains de n'importe qui. Ainsi, de temps en temps, Yojimbo est obligé d'accepter des missions qu'il préférerait ne jamais accepter, trop sales ou dangereuses pour n'importe quel mercenaire, mais qu'il doit résoudre avec la lame de son katana ou sa marque particulière d'esprit. Il choisit souvent de travailler d'une manière que tout vrai Bushi rejetterait comme grossière et déshonorante, mais que lui, et n'importe qui d'autre, définirait comme mortelle et efficace.

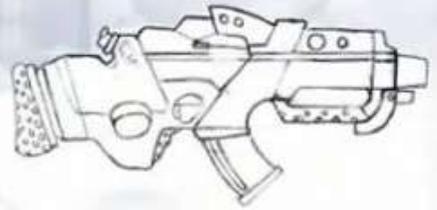
YOJIMBO

WEAPON OPTIONS

Infinity CONCEPT.



1. CONTENDER



2. PISTOL

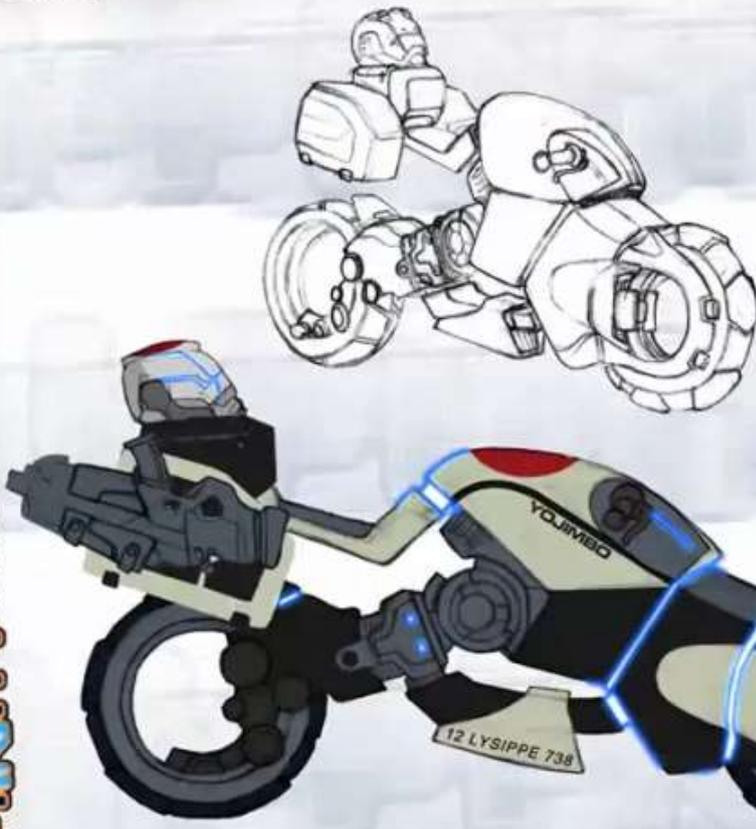


COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLA S.R.L.

YOJIMBO

WEAPON OPTIONS

Infinity CONCEPT.



1. CONTENDER



2. PISTOL



COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLA S.R.L.

YAOPU PANGGULING



Un article de



"Les Robots militaires Yáopú (Drones Servants) sont un modèle de Drone lourd, puissant et durable, largement utilisé pour le transport, le soutien logistique, la désactivation d'explosifs, la cyber-guerre, la sécurité, la défense et les tâches de sauvetage. Ils ont des capacités tout-terrain et peuvent opérer de manière autonome dans n'importe quelle zone ou climat grâce à leurs systèmes de navigation avancés, de jour comme de nuit. Le département de développement des technologies de soutien à la guerre du centre de recherche de l'État-Empire de Cheng Tû et l'armée ont parrainé le développement de la plate-forme technologique Yáopú, destinée à soutenir les soldats en campagne.

La conception du Pangguling met l'accent sur la protection. Sa coque blindée, comme l'animal dont elle tire son nom (le pangolin), peut subir de graves dommages et continuer à fonctionner normalement. Il a été configuré pour des opérations à longue portée et pour être facilement transporté par tout moyen naval, terrestre ou aérospatial, afin de simplifier l'accès aux zones de conflit et de réduire sa charge logistique.

Le Pangguling est également très mobile et peut être assemblé dans des configurations discrètes afin de réduire le risque de détection. Sa propulsion et ses systèmes d'énergie embarqués lui permettent

de se déplacer silencieusement et lui confèrent des capacités uniques en matière de logistique et de chargement.

Le Pangguling est produit par les usines de la région de Nakhonthai Thai, sur la planète Shentang, en signe de la pluralité du glorieux État-Empire de Yu Jing."

"Une nation de merveilles"

Programme public du ministère de l'Information et de la Propagande, État-empire.

YAOXIE



Un article de



La nouvelle doctrine d'attaque à distance de l'Armée de l'État-Empire de Yu Jing a été formellement établie dans le Manuel de campagne 27-5 "Unités Yáoxiè. Utilisation tactique.

Ce manuel rassemblait l'expérience acquise au cours des guerres Néo-Coloniales et développait une doctrine militaire axée sur l'offensive : " Il n'y a qu'un seul objectif pour les unités d'attaque à distance [...] la destruction des éléments hostiles. "

L'ensemble du texte insiste constamment sur la nécessité de procéder à des déploiements tactiques agressifs et vigoureux : "Il ne faut pas oublier la signification du nom Yáoxiè (arme à distance) [...] et un bon officier doit les utiliser de cette manière. [...] Les Yáoxiè sont conçus comme des unités de combat actives, au-delà de l'établissement de positions défensives."

Un accent particulier est mis sur leur vitesse et leur capacité à surmonter tactiquement les forces ennemies. Ce manuel a influencé la conception des différents modèles de Yáoxiè, en donnant la priorité à la vitesse sur le blindage. Cette conception les rend plus qu'adéquats pour les conflits de faible intensité et le combat urbain. Cependant, les Yáoxiè peuvent également accomplir des tâches militaires conventionnelles diverses et variées, telles que prendre le terrain, frapper la structure de

commandement et de contrôle de l'ennemi, fournir un soutien à l'infanterie, localiser et détruire les menaces cachées ou repousser les contre-attaques ennemies. Dans les opérations de contre-insurrection, menées avec les forces impériales, ses rôles sont considérablement plus larges, incluant des tâches telles que la protection des convois et des ressources ainsi que d'autres tâches de sécurité interne.



La technologie incluse dans les Yáoxiè leur confère une capacité d'acquisition de cibles supérieure à celle des troupes ordinaires. Leurs systèmes optiques avancés et leurs dispositifs de vision multispectrale leur permettent de détecter l'activité de l'ennemi dans des conditions environnementales extrêmes, comme la fumée ou l'obscurité, qui limiteraient habituellement l'infanterie mieux équipée. En tant que chasseurs-tueurs de menaces, ils sont les protecteurs des soldats de Yu Jing et reçoivent des noms de code appropriés.

Les Rui Shi sont les deux lions qui gardent l'entrée des temples et des palais chinois, tandis que les Lù Duan sont des bêtes capables de détecter la vérité et qui gardent le trône de l'empereur. Cependant, ce ne sont pas des protecteurs passifs : les deux modèles Yáoxiè peuvent déposer un rideau de feu concentré, aussi sûr que mortel, sur une cible désignée, ce qui est exactement la façon dont le haut commandement de Yu Jing les envisageait.

HARAMAKI



Un article de



Le Zensenbutai fut le premier régiment japonais de première ligne spécialisé dans le combat rapproché. Les Haramaki (aujourd'hui Tanko) étaient des guerriers samouraïs dotés d'une exo-armure, des troupes d'assaut intrépides formant le fer de lance des offensives de Yu Jing dans les zones les plus dangereuses, là où les combats étaient les plus durs, ainsi que durant l'Insurrection Japonaise ayant conduit à leur réorganisation en Tanko (pour ce qu'il en restait). Généralement, les membres du Zensenbutai appartiennent aux classes populaires, et sont issus de maîtres obscurs et presque inconnus, ou du moins de dojos provinciaux peu ou pas prestigieux.

Afin de promouvoir ce régiment et d'attirer des volontaires dans ses rangs, l'armée sectorielle japonaise rétablit le Gekken Kogyo, ou "spectacles de sabre", un spectacle de sport de combat, exclusif sur le réseau Maya dans son incarnation actuelle. Il fonctionne de manière similaire à Aristeia! mais seuls les membres du Zensenbutai peuvent y participer. Le succès de ces spectacles martiaux fut tel qu'un tournoi annuel a été organisé auquel participaient de nombreux Haramaki, qui tentèrent de recevoir les plus hautes distinctions. Cependant, malgré l'attention des médias et du public, ou peut-être à cause d'elle, les Bushi les plus conservateurs et réactionnaires considérèrent ces tournois avec dédain, les jugeant sensationnalistes et vulgaires, comme tout ce qui entoure les Haramaki en fait...



En une occasion, il a été rapporté qu'un prestigieux maître samouraï issu d'une lignée distinguée a même définit les Haramaki comme "des jeunes avides de gloire et de prestige qui suivent la voie du Samouraï pour de mauvaises raisons". En tout cas, ce qui est indéniable, c'est que les bruyants Haramaki aiment se vanter de leurs compétences martiales, montrer leurs exploits et leurs armures, et faire valoir leurs privilèges. Il est également indéniable que, par leur caractère et leur comportement, ils sont l'antithèse du sobre Domaru. Habituellement, les aristocrates de carrière Bushi considèrent les Haramaki comme des samouraïs de classe inférieure. Cependant, malgré la mauvaise réputation que l'aristocratie militaire a à leur égard, les Haramaki sont de vrais guerriers et gardent leur sens de l'honneur et de la noblesse samouraï finement aiguisé. Leur loyauté, leur bravoure et leur courage au combat sont indéniables, ils ne refusent jamais un défi et dédaignent les armes automatiques, faisant confiance à leurs compétences zen pour guider un tir vers sa cible. Ils n'ont pas besoin de tirer en rafale, il leur suffit de faire "le" tir, le tir unique et précis qui leur permet de s'approcher suffisamment pour déclencher le chaos au corps à corps. Et ils le firent avec succès pour la défense du Japon Libre.

RAIDEN



Un article de



"Seiten no raiden" (晴天の雷電, Un éclair venu du ciel bleu).

Devise régimentaire du Raiden Seibutai.

Rapide et inattendue, telle est la définition des attaques de l'unité Raiden, en fait tout comme le pouvoir destructeur de la foudre japonaise. La tâche des Raiden Seibutai dans l'Armée Japonaise Sectorielle est claire et précise : protéger l'avance de leurs camarades lorsqu'ils sont engagés dans une charge Banzai. La spécialité de l'armée japonaise étant le combat rapproché, les Raiden doivent garantir la sécurité de leurs frères d'armes lorsqu'ils s'approchent de l'ennemi.

Ce qu'ils firent avec bravoure jusqu'à l'époque de l'Insurrection où ils se battirent jusqu'à la quasi extinction de leur type d'unité.

Malgré la tendance indéniable du haut commandement de Yu Jing à utiliser à l'époque pré-Insurrection, les troupes japonaises comme de la chair à canon consommable, il a été vu la nécessité évidente d'une force de soutien pour assurer le succès des troupes d'assaut japonaises. C'est la raison pour laquelle, au milieu des guerres Néo-Coloniales, ce Seibutai fut constitué, un régiment dont les

troupes furent sélectionnées et dont l'entraînement mettrait l'accent sur l'utilisation précise et efficace des armes de soutien.

On s'attend ainsi à ce que le Raiden domine l'art du camouflage, prenne des positions cachées et tende des embuscades à l'ennemi, empêche les contre-attaques adverses et réponde aux actions contre les forces japonaises attaquantes. Néanmoins, la philosophie opérationnelle de l'unité éclair de l'armée sectorielle japonaise met l'accent sur l'importance du premier tir : soudain, surprenant et mortel, même si cela peut révéler leur position. Les Raiden font donc confiance à la précision et à la puissance de feu de leurs armes d'appui pour garantir leur succès et leur survie dans les phases médianes et finales d'une bataille.



Il ne fut pas rare qu'un Raiden agisse seul. Le commandement japonais, pour garantir le succès de leurs opérations, essaya toujours de placer au moins l'un d'entre eux là où il pouvait y avoir une unité de combat japonaise. Cette approche opérationnelle obligea tous les membres de cette unité à s'adapter à une dispersion géographique constante.

Le Seibutai se forgea une excellente réputation en combattant dans les différents déploiements des forces de Yu Jing depuis sa création lors de la phase d'apogée des guerres Néo-Coloniales, à la Libération du Japon. C'est une unité qui fut bien équipée, dotée d'une forte détermination. Il est même arrivé à maintes reprises que des Raiden, ensevelis sous un feu ennemi clairement supérieur, résistent impassiblement, répondant sans relâche avec leurs armes et supportant la situation adverse jusqu'à atteindre une victoire bien méritée ou, du moins, un point mort tactique qui rende l'adversaire furieux. Et c'était là le gage du Raiden, celui de la foudre japonaise inattendue, la promesse d'une véritable tempête de feu.

RAIDEN SEIBUTAI

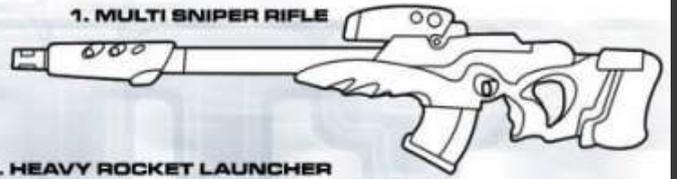


Infinity CONCEPT

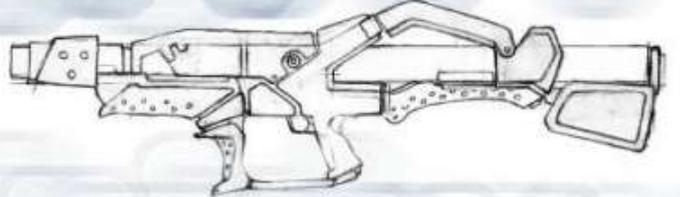


FIGURE/WEAPON SCALE

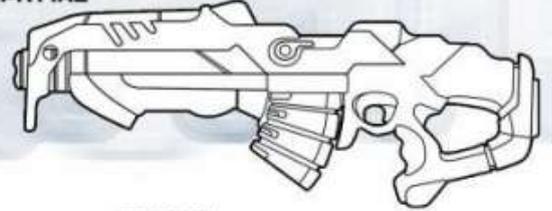
1. MULTI SNIPER RIFLE



2. HEAVY ROCKET LAUNCHER



3. SPITFIRE



4. PISTOL



5. KNIFE



RAIDEN SEIBUTAI



Infinity CONCEPT



