



Dessin de Paul Bonner et Kemp Remillard

### LES CUIRASSIERS ATILA

Les Cuirassiers Attila constituent l'une des plus grandes réussites technologiques de Cybertronic. D'une puissance inimaginable et d'une loyauté indéfectible, ils sont programmés pour davantage de missions qu'aucun homme ne peut espérer en retenir et peuvent être déployés virtuellement n'importe où avec seulement un minimum de préparation. Le modèle présenté ci-contre est un Attila Mk. III équipé d'une combinaison de combat blindée. Seuls les coups directs avec des balles creuses sont capables de stopper cette terrible machines de guerre qui accomplit sa mission avec une précision chirurgicale quelle que soit l'opposition qu'elles rencontrent. Sa masse de plus de quatre cent cinquante kilos lui permet d'emporter les armes les plus lourdes comme cet effrayant lance-flammes Magmascorcher monté normalement sur un véhicule.



### PILOTES DE LA CMR

La division *Conflit Militaire et Résolution* est le bras militaire de Cybertronic. La capacité de la CMR à déployer ses troupes où elles sont requises le plus vite possible est une démonstration de la compétence de cette division mais aussi de la loyauté et des capacités de ses troupes aéromobiles.

Le combattant représenté ici est un pilote de Raven, le bombardier haute-technologie ayant défendu vaillamment les possessions de Cybertronic sur Ganymède, il y a maintenant une décennie. Ce pilote porte une combinaison balistique légère anti-G, c'est à dire comprimant certaines parties du corps du pilote afin qu'il ressente moins possible les formidables accélérations de son aéronef. La mallette renforcée qu'il porte à son côté gauche abrite une unité d'interface et de communication portative pilotée par un Cuirassier.

Celui-ci est en fait une intelligence artificielle peu avancée abritée dans un noyau quasi indestructible en forme d'oeuf d'à peu près la taille d'une balle de base-ball enchâssé dans la coque de la mallette. Le noyau dispose d'une seule cellule infrarouge pour le transfert d'informations, et peut être activé qu'en poussant un bouton sur la face opposée. Son code de désactivation ne peut être activé que par un signal infrarouge codé qui ne peut être émis que par un équipement spécial. Sans ce copilote cybernétique, le pilote d'un chasseur Cybertronic serait bien incapable de tirer tout le potentiel de ces complexes machines.

