Les forces extérieure

L'humanité n'a été témoin que d'une infime partie de la puissance militaire de l'Overwatch pendant la Guerre des Sept Heures. L'invasion qui a soumis la Terre ne représentait pas toute la puissance d'un empire, mais une force d'intervention suffisante pour imposer la soumission. Au-delà des cieux terrestres existe une machine de guerre trans-dimensionnelle qui s'étend sur des réalités conquises, des espèces et des réseaux de ressources dépassant toute mesure humain.

Ces forces ne se trouvent plus sur Terre.

Une fois la capitulation obtenue, les principales flottes d'invasion se sont retirées pour poursuivre leur expansion ailleurs.

- Les forces synthétiques.

Les forces synthétiques.

Les divisions non humaines de l'Empire

Après le retrait de la flotte d'invasion principale de l'overwatch, seule une fraction de ce qu'on appelle les « synthétiques » fut laissée sur place pour faciliter l'occupation de la Terre. Ces unités restantes, bien que redoutables, constituaient une force réduite, optimisée pour le contrôle et l'intimidation plutôt que pour la guerre ouverte. Leur nombre était limité, et elles étaient généralement réservées aux cité capitales de secteur ou aux régions en proie à de violents conflits nécessitant des moyens de dissuasion puissants et une pacification rapide.

Les forces synthétique connues :

CLAW

Une version fortement modifiée du scanner de surveillance civil. Les CLAW étaient équipés de protocoles d'intelligence artificielle limités, de capteurs visuels améliorés et de systèmes compacts de déploiement d'armes. Capables de poser des mines de proximité et d'émettre des flashs aveuglants, ils servaient d'unités de harcèlement aérien et d'éclaireurs de soutien

STORM

Des synthétiques agiles et humanoïdes, dotés de pattes digitigrades et d'une armure composite légère. Malgré leur rapidité et leur silhouette élancée, les unités STORM se montraient redoutables au corps à corps et maîtrisaient parfaitement leur armement. Déployées pour des patrouilles urbaines à intervention rapide, elles étaient souvent la première force synthétique que les civils rencontraient

HAMMER

Imposantes et lourdement blindées, les unités HAMMER constituaient l'élite des forces synthétique. Renonçant aux armes à feu conventionnelles, elles étaient équipées d'un arsenal intégré fonctionnant à l'énergie : un canon de poing à ondes de choc, des projecteurs de boules d'énergie instables et un canon à faisceau de haute puissance capable de faire fondre des véhicules blindés ou des bunkers. Leur présence était rare, mais dévastatrice lorsqu'elles étaient déployées.

CREMATOR

Le Cremator est une sorte de concierge, haletant, équipé d'un gros canon capable de projeter un jet de feu ou un rayon de plasma vert appelé « Immolator », qui désintègre ou brûle toute matière organique au contact. On ignore donc dans quelle mesure le Cremator est... car, bien qu'il semble avoir au moins des bras et des mains humains (bien qu'avec seulement quatre doigts), la présence des têtes de Cremator indique que l'humain d'origine a probablement été décapité.

NOMADE (Strider)

Emblématiques de la Guerre des Sept Heures, les NOMADES sont d'imposants marcheurs tripodes équipés d'un canon à impulsions à cadence de tir réduite et d'une arme secondaire à faisceau d'énergie noire. Une fois à pleine charge, ce canon pouvait anéantir des structures avec une précision chirurgicale. Bien que l'on en ait rarement vu dans les villes, on savait qu'ils patrouillaient de vastes périmètres et supprimaient les opérations de guérilla de grande envergure.

NOMADE-C (Strider de Construction)

Variante logistique de la classe Strider, les unités NOMAD-C contribuent à l'expansion de la Citadelle, à l'extraction de ressources et à l'assemblage de structures à grande échelle. Bien qu'elles ne soient pas principalement conçues pour le combat, elles sont équipées de systèmes d'armes défensifs et peuvent être réaffectées à des missions de neutralisation si nécessaire.

ANVIL

Des synthétiques quadrupèdes massifs utilisés comme plates-formes mobiles d'armes lourdes. Le modèle standard ANVIL était équipé d'un minigun à impulsions rotatif monté sous le châssis et d'un bouclier frontal blindé destiné à protéger les alliés et à neutraliser les tirs ennemis. Parmi les variantes figurait l'ANVIL-M, qui remplaçait son minigun par un système de tir de barrage de type mortier, utilisé pour le contrôle de zones étendues ou la neutralisation des tirs lors de sièges.

VIPER

Des quadrupèdes sveltes mais lourdement armés qui faisaient office de pièces d'artillerie mobiles. Grâce à leurs canons à impulsions longue portée intégrés et à leurs plates-formes stabilisées, les VIPER assuraient la couverture des déploiements ANVIL ou offraient des capacités de bombardement à longue distance. Leur intelligence artificielle privilégiait la précision et la coordination avec les autres synths lors des opérations urbaines et en zone frontalière.

STARS

Communément appelés « chasseurs » ou « rangers », ces synths prédateurs à trois pattes étaient redoutés pour leur comportement bestial et leurs tactiques de guerre psychologique. Les STARS prospéraient dans les forêts denses ou les ruines de banlieue, où le couvert et le relief leur donnaient l’avantage. Ils chassaient souvent en duo ou en petites meutes, jouant avec leurs proies avant de leur porter des coups mortels. Ils se distinguaient par leur utilisation dans des missions de contre-insurrection et de recherche-destruction loin des centres-villes. Il s'agissait de variétés apparentées ou de sous-catégories plus petites des unités NOMAD.

Les objectifs des déploiements "Offworld"

Au-delà de l’atmosphère terrestre, au-delà des cicatrices laissées par les tempêtes de portales qui continuent de déchirer le ciel, L'empire poursuit son avancée. La Terre a été soumise, inventoriée et stabilisée. Elle n’a été témoin que d’une infime partie de la puissance de L'empire. Au-delà du ciel, à travers les dimensions, leurs campagnes se poursuivent. Ce qui reste sur Terre ce n’est qu’une garnison. Ces forces extraterrestres se déploient là où le contrôle faiblit, remplaçant les garnisons défaillantes avec une précision redoutable.

La rébellion ne fait l'objet d'aucune négociation et est écrasée par la botte de fer d'Overwatch. Les populations récalcitrantes sont exterminées, assimilées ou réaffectées. Les sites stratégiques sont sécurisés, les artefacts anciens extraits et les insurgés neutralisés avant qu'ils ne puissent s'organiser. La répression est absolue : toute résistance entraîne des conséquences.

La Terre n'abrite que ce qui est nécessaire à l'obéissance. Le grand empire mène des guerres que l'humanité ne peut comprendre, laissant derrière lui une fraction de sa puissance synthétique pour nous rappeler que la soumission est permanente.