



SOMMAIRE

FORCES D'AGRESSION MORAT	2
SCHÉMAS DES FORCES D'AGRESSION MORAT	3
Présentation Raveneye	4
Le groupement tactique Tarlok	5
BRIGADE CUIRASSÉE RAICHO	8
COMBINED ARMY SUPPORT PACK	12
Drones Esclaves, support pack	13
BOURDONS, drones IE	14
Scindron	17
Ikadron Batroid	18
TYROK HUNTERS	20
INFANTERIE D'AVANT-GARDE MORAT	23
ÉQUIPE DE CYBERCOMBAT DARTOK	25
RAKTORAK : SERGENT-MAJOR MORAT	27
DIVISION DIPLOMATIQUE RASYAT	30
PELTON DE TUEURS KYOSOT	33
RÉGIMENT DE CHOC KAITOK	35
RÉGIMENT DE MISSIONS SPÉCIALES ZERAT	37
Zabouk, esclavagistes morats	39
TREITAK ANYAT	41
Bul trak, Mobile Armored Regiment	43



FORCES D'AGRESSION MORAT

LA RACE MILITARISTE PAR EXCELLENCE Considérés comme un fléau par le reste de l'univers. Ces aliens agressifs et violents sont devenus la principale force de choc de l'Armée Combinée, au-dessus de toutes les autres espèces faisant partie des forces au service de l'IE.

Les Morat sont des soldats professionnels. Ils obéissent à la chaîne de commandement et combattent en suivant les ordres reçus, jusqu'à la fin amère si nécessaire, comme on l'attend de ceux qui ont consacré leur vie à l'art de la guerre. Ni honneur ni gloire personnelle n'existent pour le Morat ; tout est soumis au régiment dont il fait partie et à la race à laquelle il appartient. La profession militaire est la plus importante pour les Morat car ils pensent que c'est la seule qui puisse faire grandir leur civilisation. Ainsi, leur société entière est structurée autour de l'armée, la force d'agression morale. Leur classe dirigeante est issue des échelons supérieurs de l'armée et guide la civilisation Morat en suivant les dictats du credo et de la doctrine de combat.



SCHÉMAS DES FORCES D'AGRESSION MORAT



De la longue histoire violente de la Suprématie Morat, ceux-ci ont été impliqués dans un nombre innombrable de guerres et de luttes internes. Ainsi pour les besoins de leur expansion, à chaque campagne, les différentes unités Morats ont porté des camouflages propres à leur théâtre d'opération, avec des caractéristiques différentes ou en fonction de leurs liens avec d'anciennes gloires militaires, faisant que certains motifs réapparaissent.

Schéma Poussière Blanche

Les forces Morats ont utilisé ce schéma lors de l'insurrection Miotnas. Si dans tout autre environnement ce schéma pourrait être considéré très visible, toutefois, il s'est révélé très efficace pour se fondre dans les paysages calcaires désertiques et les montagnes poudreuses de Tekiramis, où eut lieu la majeure partie du conflit.

Schéma de Supériorité Obscure

Le noir est parfait pour les combats urbains et les actions de nuit. Cependant, ce n'est rien comparé au fait que le noir dans maintes cultures donne une impression menaçante, ce qui arrange bien les Morats, qui sont toujours friands de renforcer leur impact psychologique sur leurs adversaires. Ainsi c'est le schéma courant, tout comme dans les forces de l'IE, servant dans les déploiements d'invasion et de conquête.

Schéma de Chasse Tarlok

C'est un schéma prestigieux issu de l'histoire guerrière Morat. Il fut utilisé pour la première fois par les forces du Maréchal Tarlok lors de la grande bataille de la forêt de Katrome. C'est lors de cette bataille que les forces de l'empire Wondal furent entièrement anéanties, cette victoire marqua le début de la période d'établissement de la domination interstellaire Morat. Ce schéma a également été réutilisé lors des Conflits Éclatants et a même été aperçu sur le Front Nord de Paradiso, car il se révèle très efficace pour les combats dans les zones forestières et rocailleuses.

PRÉSENTATION RAVENEYE

Présentation et revue du dernier supplément de fluff et scénarios pour Infinity par Corvus Belli. Venez découvrir l'attaque de la station spatiale Reveneye, la chute de la forteresse de l'ordre teutonique, les premières armes de la Kosmoflot, la genèse de Corregidor et la culture Morat.

<https://www.youtube.com/watch?v=cvjZ1ONGSmQ>



LE GROUPEMENT TACTIQUE TARLOK



Au début de leur expansion à travers la galaxie, les forces d'agression Morat commandées par le maréchal de guerre Tarlok, anéantirent l'armée de l'empire Wondal qui était alors un adversaire redoutable, lors de la grande bataille de la forêt de Katrome. Ce jour-là il prouva ce que chaque Morat savait déjà : que la Suprématie honorerait son nom et serait prête à prendre par la force tout ce qu'elle rencontrerait sur son chemin de conquête galactique. L'Expansion commençait.

Les véritables artisans de cette victoire furent les troupes spécialisées dans le combat dans la jungle qui menèrent l'attaque. Se déplaçant avec agilité comme des bêtes sauvages, ils réussirent à dépasser et à déborder les forces Wondal, qui n'auraient pas pu s'attendre à un assaut aussi rapide et sauvage.

À la suite des réalisations de ces troupes, il fut décidé de créer une division permanente composée de différentes unités, toutes spécialisées dans la guerre en milieux de forêt et de jungle. Cette division, qui a été nommée Tarlok pour honorer leur chef dans cette bataille, est devenue l'une des unités clés de la Force d'agression et a eu une performance exceptionnelle tout au long de l'expansion de la hache, qui a établi la Suprématie Morat en tant qu'empire expansionniste à part entière à l'échelle galactique.

Compte tenu de ses antécédents exceptionnels, il n'est donc pas surprenant que la Force d'agression ait envoyé un groupement tactique de la division Tarlok avec son corps expéditionnaire à destination de Paradiso, à la vue de la vaste couverture de la jungle sur cette planète. Le groupement tactique Tarlok fut la clé de la progression rapide des forces de Morat le long des fronts Norstralia et Septentria. Partout où elle a été déployée, la Force d'agression obtenu des résultats positifs et gagnée du terrain. Peu importe à quel point les jungles de Paradiso auraient pu sembler étrangères aux autres troupes de l'armée combinée, les Tarlok eux se sentaient comme chez eux.

Lorsque l'Intelligence Évoluée a décidé de lancer son offensive sur la région de Durgama, sur Concilium Prima, elle a réservé un rôle adapté au Tarlok. Ce groupe de combat devait agir comme un renfort mobile, capable de se déplacer rapidement vers ce qui pourrait être nécessaire. Cependant, l'échec de la neutralisation totale de la plate-forme orbitale Raveneye entraîna pour la force d'attaque principale de l'Armée Combinée la perte de nombreuses troupes, s'affaiblissant sérieusement. Cette situation a obligé le groupe de combat Tarlok à adopter un rôle plus proactif, devenant le fer de lance des forces de l'EI à Durgama. Les compétences et l'élan des Tarlok leur ont permis d'avancer beaucoup sur la carte, conquérant certains endroits importants lors de la première phase de l'offensive.



Néanmoins, l'absence de soutien logistique régulier et fiable, en plus de l'arrivée de troupes de renfort de l'O-12 et de leurs alliés a stoppé l'avancée imparable des Morat. Cela a poussé la situation vers l'impasse actuelle, avec des combats constants qui ne sont jamais définitifs. Les Tarlok savent qu'ils doivent continuer à se battre même en infériorité numérique et en armement. Ils devront tenir leurs positions et tenir bon jusqu'à ce que leurs renforts franchissent le blocus de Cerberus et arrivent à Durgama. Cependant, tous ces combats auront lieu dans la jungle de la planète, et c'est quelque chose où les Tarlok sont sacrément bons.

Extrait adapté du livre Infinity Raveneye.

En termes de jeu, la Tarlok est un type de Fireteam que les joueurs peuvent composer dans l'armée sectorielle des forces d'agression de Morat. Tous les membres d'une telle fireteam gagne la compétence spéciale Terrain (Jungle), même si cela n'est pas indiqué dans leurs profils de troupe.



En tant que produit, le pack Tarlok fournit deux Yaograts, l'une des unités les plus caractéristiques de cette Fireteam, plus un soldat Vanguard équipé d'une arme de soutien en renfort. De plus, la plupart des soldats inclus dans le Morat Aggression Forces Army Pack peuvent faire partie d'une Fireteam Tarlok. Le moment est venu de montrer qui sont les vrais maîtres de la jungle !

BRIGADE CUIRASSÉE RAICHO



Rencontrez les mortels Raicho, la fureur de l'Armée Combinée dans le wargame Infinity !



HISTOIRE

Raicho.

1. Nom. Un oiseau-tonnerre de la mythologie Japonaise.
2. Nom. Surnom choisi par les troupes nippones de Yu Jing pour la Brigade Cuirassée Morat, qui est probablement une déformation phonétique du nom de code original Morat (*Raizot*).

Extrait du *Dictionnaire conciliaire universel*. Édition abrégée. Presses de l'Université de Manheim. Concilium Prima. Concilium.

L'Intelligence Évoluée, une IA extraterrestre dotée d'une vaste richesse de connaissances et d'une volonté froide et implacable, a conquis, subjugué et anéanti des civilisations entières pour réaliser son ambition ultime : La transcendance vers un plan d'évolution supérieur. À cette fin, l'IE a créé un instrument de conquête bien rodé : l'Armée Combinée. En elle, l'IE a rassemblé certaines des espèces les plus dangereuses de ses domaines cosmiques : les brutals **Morats**, élevé pour la guerre et rien d'autre ; les insidieux et sournois **Shasvastii**, capable de tout faire pour garantir la survie de leur espèce ; et le **Trièdre Sygmaa**, traîtres de pour leur espèce, virtuoses en biotechnologie, marchands de mort. Menés par des incarnations de combat contenant l'IE elle-même, ils sont la plus formidable machine de guerre dont cette galaxie n'ait jamais été témoin.



https://www.youtube.com/watch?v=nizJvp9D_WA

L'espèce Morat est bien caractéristique. Dans leur propre langue, Morat signifie "celui qui tue avec la main gauche". Les luttes intestines, la violence et les révoltes sont encore plus répandues dans leur histoire que dans celle de l'humanité. Le progrès de leur civilisation a été régulièrement entravé par des guerres et des périodes d'extrême conservatisme.

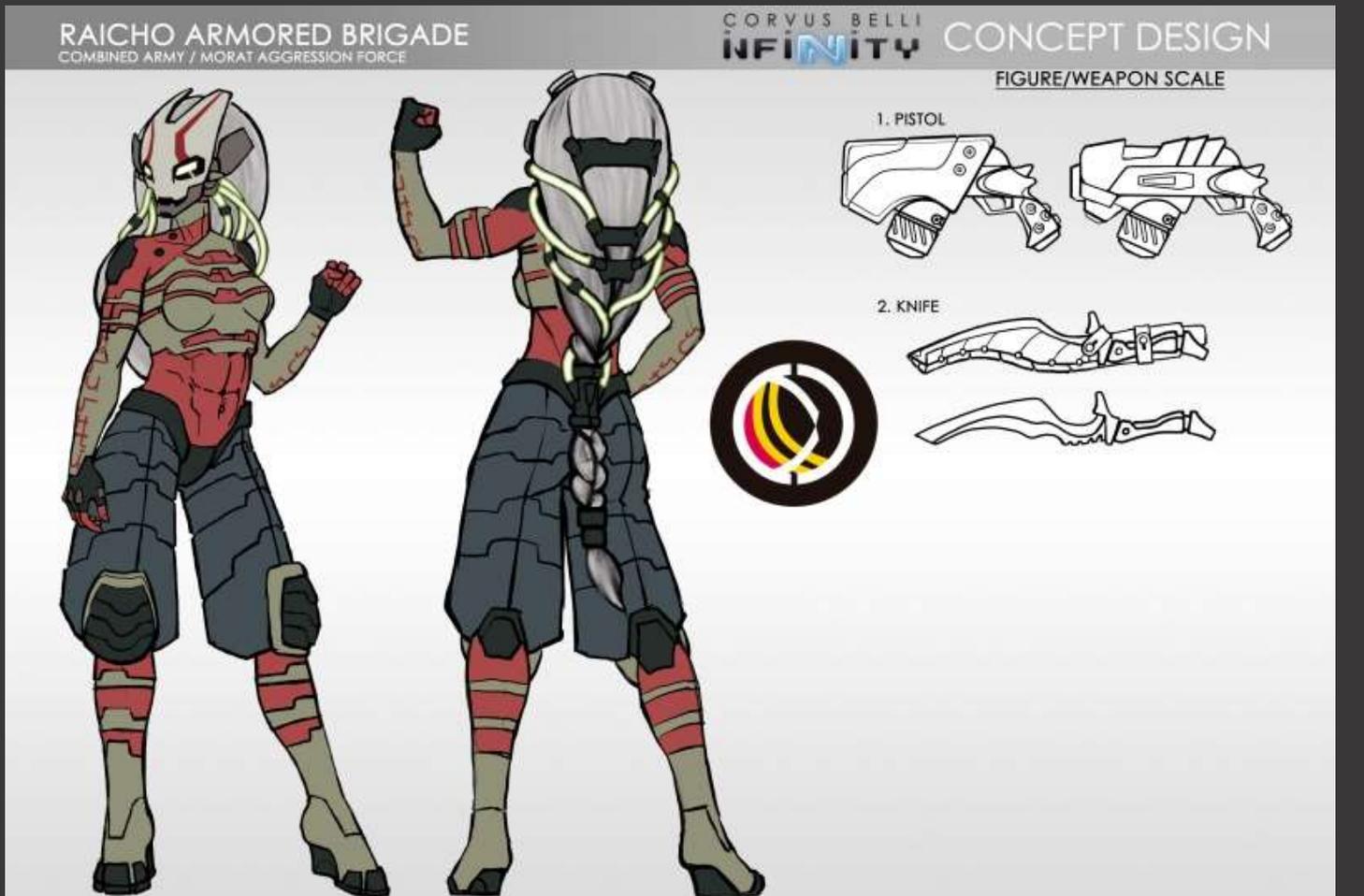
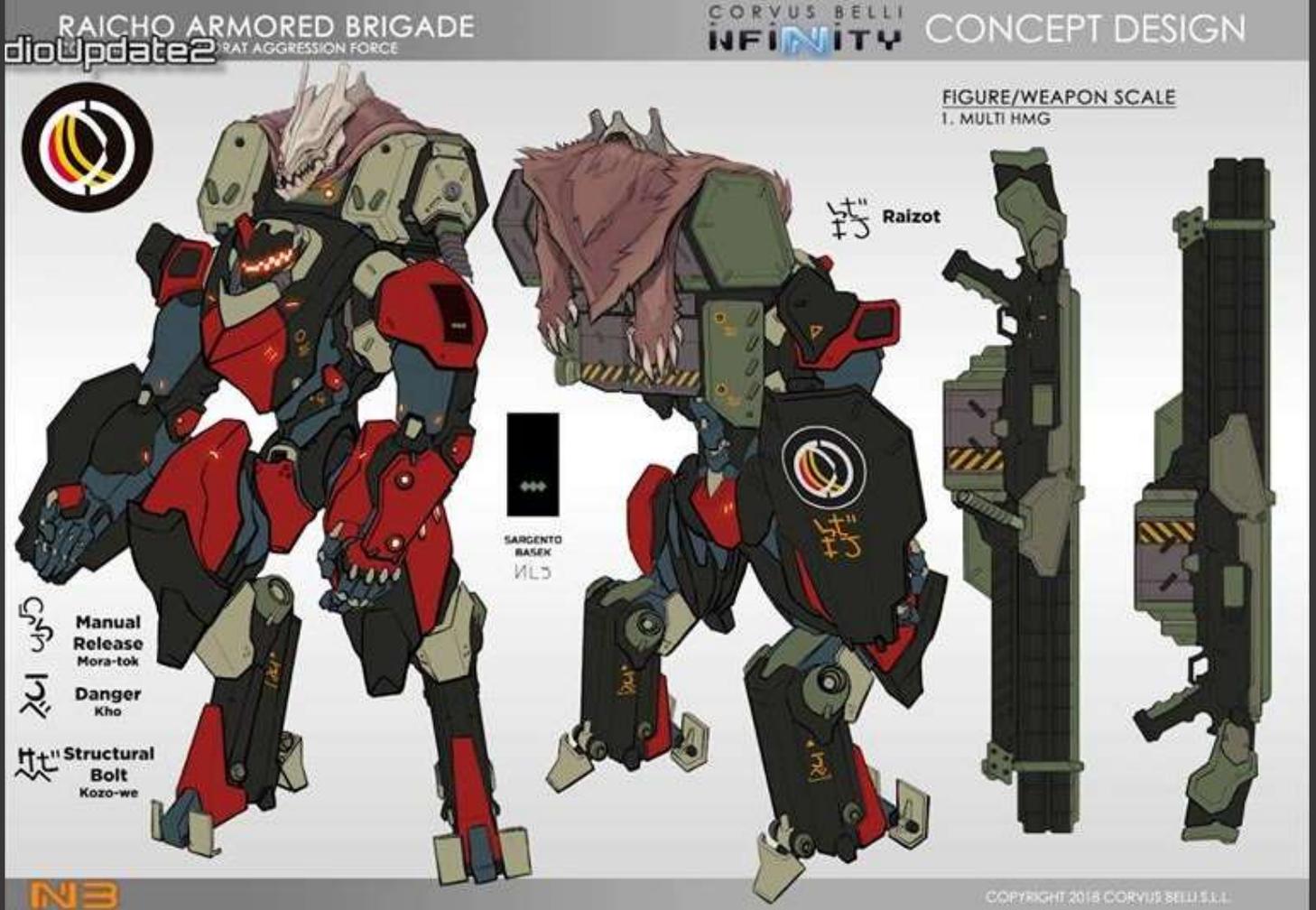
Les génocides fréquents sont responsables de leur composition raciale relativement uniforme. Avec le temps, les Morats ont appris que la seule façon d'empêcher leur agressivité de les détruire était de la canaliser vers l'extérieur. Les plus belligérants parmi leurs citoyens peuvent donc servir dans une armée massive qui maintient toujours plusieurs fronts ouverts.



Les Raichos sont l'instrument de base des Brigades Cuirassées Morat : une machine de combat gargantuesque opérée par un extraterrestre assoiffé de sang. Pour preuve des compétences de pilotage de leur opérateur, il suffit de voir les peaux de Demarok, un puissant prédateur, attachées à l'arrière de leur TAG comme trophées de chasse. Les Raichos sont des montures de guerre puissantes, habillées d'acier, dont les traits ressemblent plus à un taureau qu'à un cheval : ils sont forts et inflexibles, mais ne réagissent pas lorsqu'ils prennent de l'élan. Leur conception ne répond pas à un besoin de subtilité, mais rien ne les bat quand il faut faire irruption, les canons braqués, en territoire ennemi.

Malgré la masse importante de leurs plaques de blindage, près de la moitié du poids d'un Raicho opérationnel provient de leurs réserves de munitions. Ceci est le résultat des préférences personnelles des pilotes de Raicho, notoirement favorables aux démonstrations de puissance de feu sans discernement. Les brigades cuirassées Morats ont été conçues spécifiquement pour des missions offensives, et doivent une grande partie de leur succès à leur capacité à voler dans un excès de rage pendant les phases les plus intenses des opérations d'attaque. Ces TAG, magistralement adaptés à leur profil opérationnel, rayonnent une rancoeur distillée. Efficaces, mortels et capables de porter des coups rapides, soutenus et dévastateurs, les Raichos sont l'arme de choix de la suprématie Morat.

Artwork



COMBINED ARMY SUPPORT PACK



[Accès rapide : Médecins-ingénieurs bio-cybernétiques équipés d'une boîte à outils nanotechnologique sophistiquée].

L'Armée Combinée présente un sérieux obstacle de par sa propre diversité. Le défi logistique posé est surmonté grâce à l'utilisation intelligente de lignes et de quartiers d'approvisionnement communs pour toutes les races de l'armée, mais l'assistance médicale n'est pas aussi facilement standardisée. La division d'un hôpital de campagne en salles pour chaque espèce multiplierait les demandes de personnel et d'équipement médical spécifique au-delà de toute raison.

L'entretien et la réparation des équipements et des machines de l'Armée Combinée présentent en partie les mêmes problèmes que l'assistance médicale. Pour contourner ce problème, les Rationalistes d'Ur ont développé la ligne Med-Tech, une gamme d'unités bio-artificielles intelligentes adaptées aux besoins de maintenance médicale et technique de l'ensemble de l'Armée Combinée. Les Med-Techs sont des créatures bio-cybernétiques adaptables avec un accès hyper-rapide à une vaste bibliothèque de programmes médicaux pour chacune des races de l'Armée Combinée, ainsi qu'à une base de données exhaustive de programmes d'électronique et d'ingénierie militaires. Une nano-forge installée sur leur dos permet la fabrication sur place des nanorobots médicaux nécessaires à la réanimation d'un compagnon d'armes tombé, ainsi que la fabrication et la reconfiguration de leurs propres outils et bras manipulateurs pour répondre à des exigences techniques spécifiques. Le modèle actuellement en service est une évolution tactique de ses prédécesseurs : plus rapide et mieux armé et blindé, conçu et modifié spécifiquement pour opérer au cœur du combat.

DRONES ESCLAVES, SUPPORT PACK



Un article de



"Dans l'armée combinée, les connaissances des Med-Tech Óbsidon Medchanoids et des nano-forges dont ils sont équipés sont trop précieuses pour être risquées inutilement sur le champ de bataille. Cependant, le blocus humain de la Porte de Saut qui relie le système Paradiso à la Civilisation Combinée limite les possibilités de remplacement des extraterrestres et le renouvellement des équipements et des troupes.

Après tout, l'Armée Combinée est une force expéditionnaire, avec une logistique compliquée par la variété des races qui la composent. De plus, ses lignes de ravitaillement sont constamment menacées par des unités qui assurent un blocus contre elles. Pour cette raison, la présence des Med-Techs sur les lignes de front est un impératif tactique pour récupérer du personnel et des équipements difficiles à remplacer. Pour résoudre ce conflit entre leur propre sécurité et les besoins de l'armée, les Med-Techs utilisent leurs nano-forges et leurs bibliothèques virtuelles pour créer des drones qui opéreront sur le champ de bataille. Ces créatures n'ont aucune volonté propre, étant absolument subordonnées aux desseins de leur créateur. La technologie techno-organique avec laquelle elles ont été créées suscite une controverse sur leur nature. On pense qu'ils peuvent être définis comme des êtres vivants, des esclaves si vous voulez, et non comme de simples artefacts préprogrammés. Cependant, nous n'avons pas de connaissances précises à ce sujet. De telles lacunes dans les informations suggèrent de capturer davantage de spécimens pour les étudier et les analyser, de manière à mieux comprendre ce qu'on appelle le Voodoo-Tech. [...]"

Extrait de " Niveau de connaissance actuel sur la Technologie Techno-Organique Alien".
Rapport interne remis par le capitaine Anya Kniazevka, Unité Psi, Renseignements militaires de l'O-12."

BOURDONS, DRONES IE



Les Bourdons sont des unités auxiliaires téléopérées pour l'appui au combat. Ils sont le bras long des hackers de l'Armée Combinée, leur design structurel répond à leur fonction. L'avant et les côtés de tous les modèles de drones sont dotés de panneaux d'acquisition de données redondantes. Au moyen de faisceaux laser, de faibles impulsions de micro-ondes ou de VoodooTech au-delà de notre compréhension, ils sont capables d'amplifier les capacités d'intrusion et de cyber-attaque de leurs hackers tactiques.

Les Bourdons-M sont équipés de capteurs de haute précision reliés aux satellites espions "Œil dans le ciel" qui leur permettent d'effectuer des balayages continus de la zone de combat.

Pour augmenter le rayon d'efficacité de ses pirates tactiques, l'armée combinée dispose de Bourdons-R, des unités agile capables de traverser le champ de bataille en toute sécurité en quelques secondes.

Les Bourdons-Q, avec leurs systèmes d'armes modulaires, sont conçus comme des plates-formes d'appui-feu mobiles. Ils constituent des unités de réaction inestimables pour des tâches de surveillance ou pour retarder l'avance de l'ennemi.

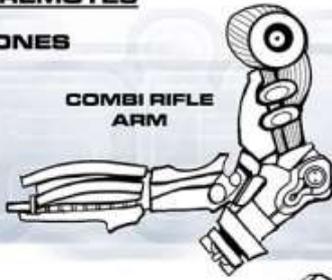
Avec les Bourdons-T, l'Armée Combinée peut déployer une plate-forme autonome et fiable de missiles guidés pour couvrir l'avance de l'infanterie depuis les arrières. Grâce aux systèmes de guidage des ogives et à la profusion d'observateurs d'artillerie de campagne, aucune unité ennemie n'est en sécurité sur le champ de bataille.

COMBINED ARMY REMOTES

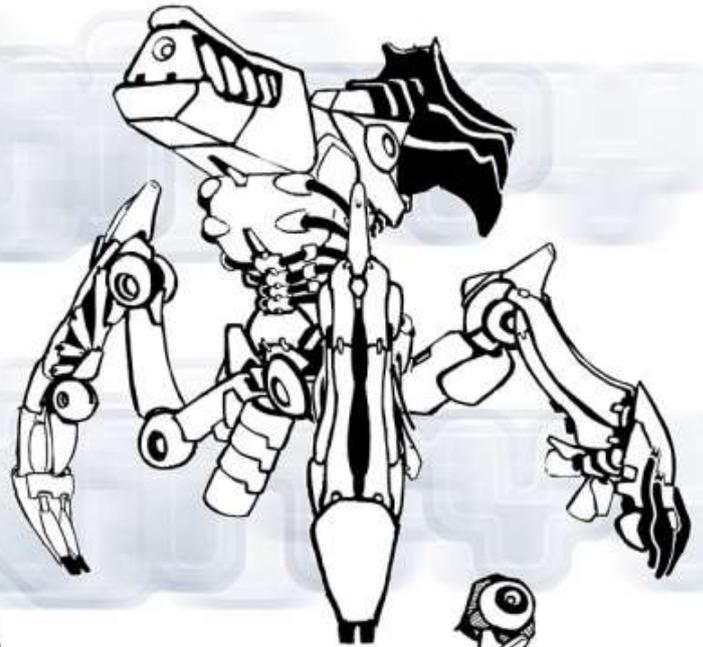
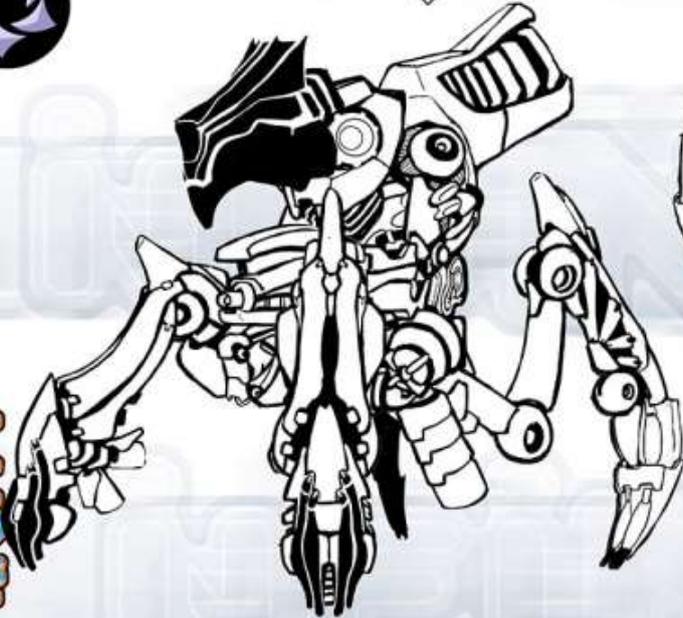


M-DRONES

**COMBI RIFLE
ARM**



Infinity CONCEPT.



REVERSE ARM



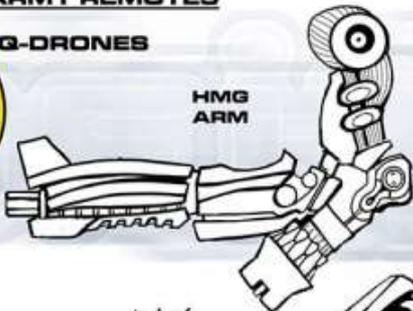
COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

COMBINED ARMY REMOTES

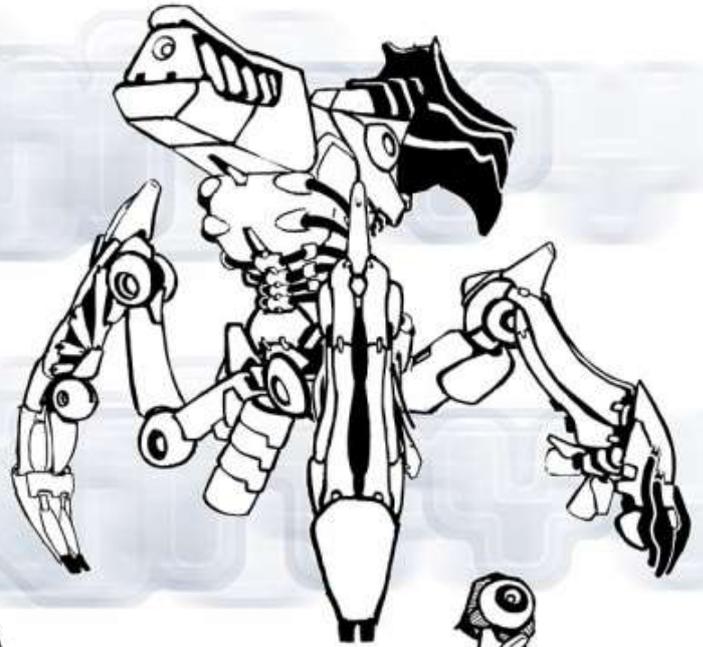
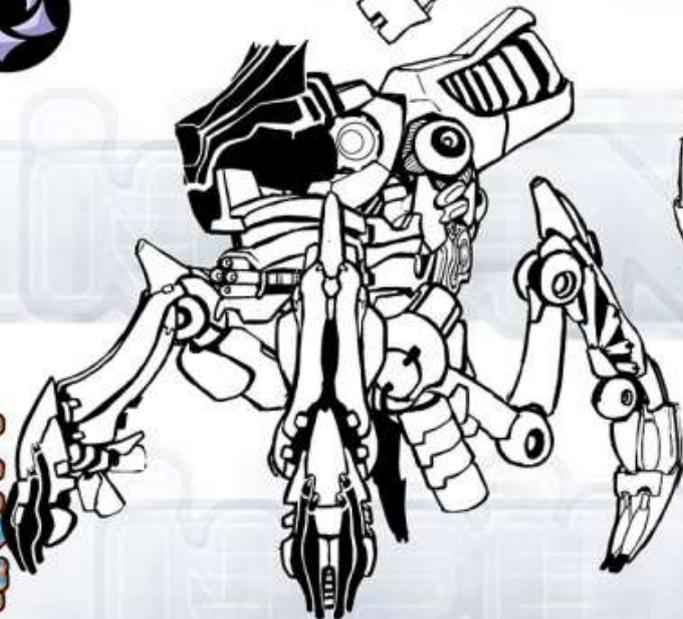


Q-DRONES

**HMG
ARM**



Infinity CONCEPT.



REVERSE ARM



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

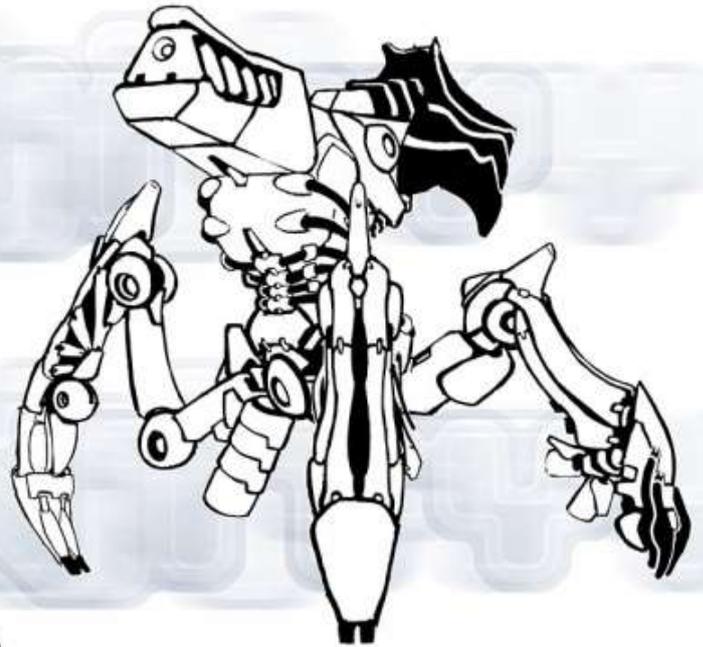
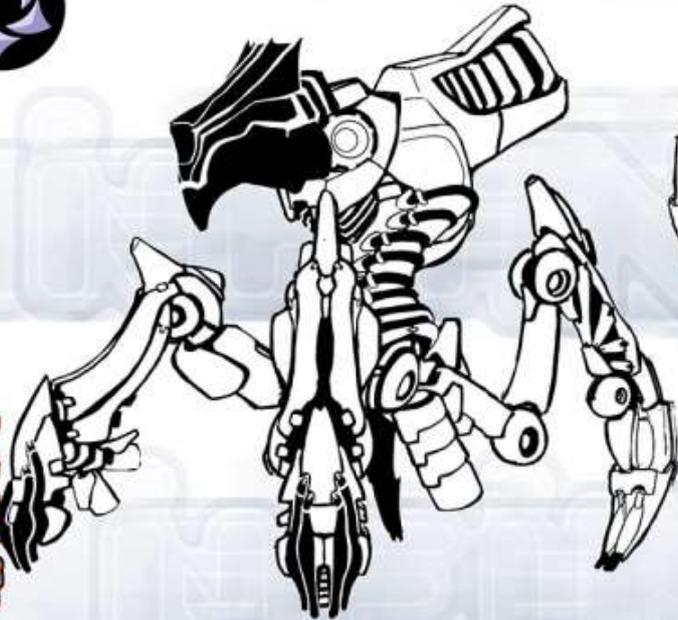
COMBINED ARMY REMOTES



R-DRONES



Infinity CONCEPT.



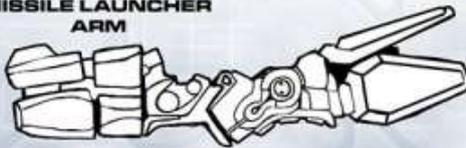
COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

COMBINED ARMY REMOTES

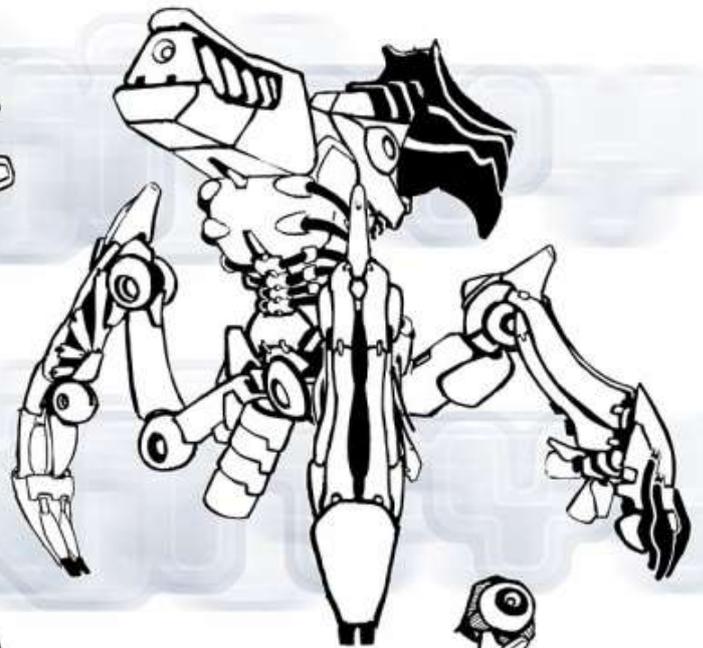
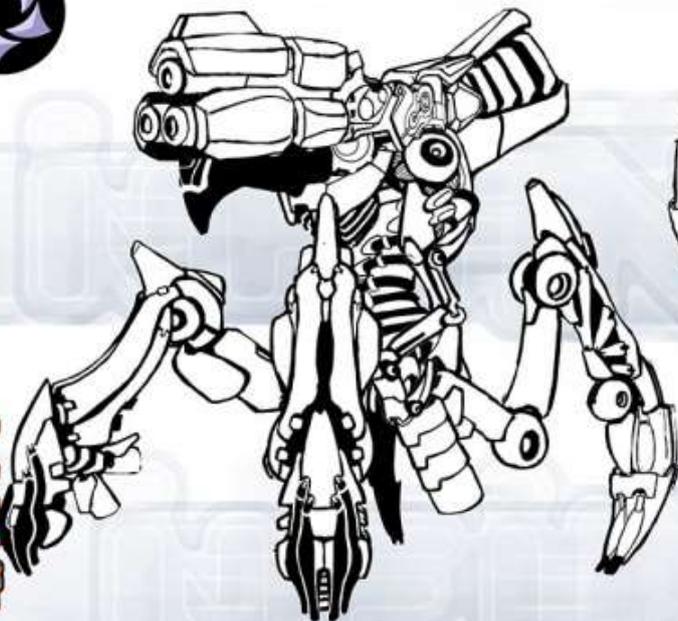


T-DRONES

**INTELLIGENT
MISSILE LAUNCHER
ARM**



Infinity CONCEPT.



REVERSE ARM



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

SCINDRON



Il n'y rien d'autre de plus disparate que les pilotes TAG de l'Armée Combinée. D'un côté, il y a les pilotes Raicho, de violents Morats qui chassent pour obtenir en trophée, gigantesques prédateurs pour décorer leurs machines de guerre. D'autre part, il y'a les pilotes Shasvastii, que vous ne verrez jamais car ils opèrent à distance. Mais ce que vous verrez, ce sont leurs Scindrons, des unités auxiliaires qui se détachent de la coque de leurs Sphinx pour accéder aux endroits que les TAG ne peuvent atteindre.

IKADRON BATROID



"Un bon soldat est-il fait ou né ?

Pour la civilisation d'Ur, le bon soldat n'est pas fait ou né, il est cultivé.

Produit de l'ingénierie techno-organique la plus avancée, les Ikadron Batroids sont des hybrides carbone-silicium cultivés dans des fermes à croissance accélérée au sein d'un substrat contrôlé pseudo-intelligent. La structure matérielle techno-neuronale et les modèles de comportement de l'Ikadron ont été conçus à l'image et à la ressemblance des Ruaria, animaux de compagnie dans l'Ur depuis des temps immémoriaux et animal de compagnie préféré de tout guerrier, chasseur ou aventurier. Les Ruaria sont féroces, courageux et loyaux jusqu'à la mort, ce qui en fait le modèle idéal et la référence pour créer un excellent esclave/opérateur autonome. Ainsi, l'Ikadron était l'outil parfait pour que tout Ur se sente à l'aise et en sécurité en travaillant avec lui, soit configuré pour un mode autonome à distance, soit sous contrôle direct via une liaison quantronique-neuronale.

Conçu dans les temps précédant la création de l'IE elle-même, l'Ikadron était un outil de production de masse permettant d'effectuer des activités dangereuses dans des environnements hostiles ; une définition large incluant tout type de tâches, de l'exploration à la construction, la prospection ou même le combat. Avec un minimum de modifications dans la phase de culture, un Ikadron pouvait passer du

statut de travailleur qualifié à celui de soldat professionnel, expert en opérations de première ligne ou en logistique. Ainsi, les Ikadron Batroids ont été la principale force des vagues expansionnistes de l'IE dans ses premières campagnes de conquête, lorsque la présence d'Ur au combat était plus fréquente.

"Une civilisation aussi avancée que celle d'Ur se caractérise par l'efficacité de ses outils, et les Ikadron étaient réputés pour leur efficacité et leur fiabilité, mettant en œuvre les stratégies de l'IE avec une précision et une énergie implacable, sans hésitation, sans recul, aussi inexorables que l'IE qu'ils représentaient [...]"

Fragment extrait des Annales oubliées des Digesteurs T'zechi.

Les Ikadron Batroids font partie de l'épine dorsale des forces armées combinées. Même si la race Morat est principalement responsable de l'exécution des activités militaires des forces extraterrestres, il est également habituel de voir la présence d'un contingent d'Ikadron dans ces déploiements plus importants regroupant plusieurs espèces. La tâche de l'Ikadron est, soi-disant, d'agir comme une réserve mobile, mais il est évident qu'il agit également comme un élément de contrôle pour les espèces faisant partie du déploiement. Ils agissent également comme un facteur de dissuasion pour tout conflit éventuel entre ces races, ce qui peut être très fréquent étant donné la mentalité grossière et xénophobe des Morats".

"Guide d'identification de l'ennemi (GIE) : Ikadron Batroids". Extrait du Manuel opérationnel international de l'OPC-1, Campagne Paradiso. Publié par l'Unité Psi, renseignement militaire de l'O-12.

TYROK HUNTERS



Ugarat est une planète de grands prédateurs... N'importe qui pourrait penser que les Morat sont le véritable prédateur suprême de ce monde, et ils le sont certainement, mais cela n'a pas toujours été le cas. Bien qu'ils le soient maintenant, c'est uniquement parce qu'ils ont pu survivre aux prédateurs les plus colossaux et les plus brutaux que la galaxie n'ait jamais connus. Il n'y a pratiquement aucune zone de cette planète qui n'a pas son propre prédateur alpha local, et la plupart d'entre eux entrent dans la catégorie des MégaBêtes, des créatures titanesques farouchement territoriales et aussi dangereuses qu'agressives. Afin de survivre et de prospérer en tant qu'espèce, les Morat durent apprendre à les gérer, et à le faire de manière proactive, de sorte que chaque tribu disposait de son propre groupe de chasseurs spécialisés pour les contrer, une classe privilégiée dont les membres avaient néanmoins une espérance de vie assez courte...

Devant la nécessité, cette caste survécut aux différentes époques Morat et aux changements sociétaux, devenant finalement des confréries nomades de chasseurs qui dérivèrent d'un endroit à l'autre, allant partout où ils étaient nécessaires, partout où une MégaBête s'approchait trop près d'une zone peuplée et qui s'avérait être un danger à ses habitants. Ces confréries constituaient une société au sein de leur société au sens plus large, avec ses propres traditions et ses propres rites, tous de nature profondément animiste. Ces chasseurs se considéraient comme étant en équilibre avec la nature et même une partie fondamentale de celle-ci. Même s'ils n'ont jamais chassé à grande échelle, et quand bien même s'ils en avaient eu les moyens et l'opportunité, jamais ils ne l'auraient fait car ils considèrent les MégaBêtes comme une partie essentielle de l'écosystème d'Ugarat, ainsi que l'incarnation des anciens dieux qui avaient autrefois régné dans leur préhistoire.



Pour ces chasseurs, ces monstres existent pour démontrer à la race Morat qu'elle doit toujours mériter sa place au sommet de la chaîne alimentaire. Cependant, malgré la mystique, leur profession est toujours aussi risquée qu'à l'origine et nombre de ces confréries se sont éteintes au fil du temps, généralement dans la gueule béante des créatures qu'elles chassaient. Les quelques confréries qui ont survécu aux aléas de leur métier ont su s'adapter aux temps modernes et avoir une portée de chasse plus large, afin de pallier l'absence des confréries qui ont péri.



Lorsque la suprématie se propagea à travers les étoiles, les Morat découvrirent d'autres planètes avec leurs propres MégaBêtes, de sorte que ces confréries devinrent par suite logique des entrepreneurs indépendants pour la Force d'Aggression ainsi que pour les sociétés Morat qui opéraient sous sa protection. De toutes ces confréries, les Tyrok sont parmi les plus renommées, car elles sont l'une des sociétés les plus anciennes, bien qu'aussi l'une des plus petites, car elle est la plus exigeante envers ses membres. Les Tyrok savent que la chasse ne consiste pas seulement à tuer, mais aussi à suivre et traquer sa proie, sachant que le résultat final de la chasse est la mort et, même s'ils n'aiment pas tuer, ils ont tout de même un don pour cela. La proie, que ce soit un Gurlanak, un Demarok ou tout autre MégaBête, doit toujours être respectée, mais jamais redoutée, car un chasseur Tyrok sera toujours plus dangereux et mortel que n'importe quel animal.

Lorsqu'ils arrivent dans une ville ravagée par l'un de ces monstres colossaux, les habitants racontent toujours la même histoire, à savoir que "leur terre est maudite parce qu'un démon est venu", et les Tyrok donnent toujours la même réponse : "C'est vrai, un démon est arrivé. Regardez attentivement, car le démon... C'est nous."



INFANTRIE D'AVANT-GARDE MORAT



Les régiments d'infanterie d'avant-garde sont la pierre angulaire des Forces d'Aggression Morat. Ils portent tout le poids des offensives Morat qui font avancer les campagnes de conquête de l'IE. Et ça ne les dérange pas du tout. Les soldats Morat sont féroces jusqu'à la moelle, grands, forts et terriblement menaçants même désarmés. L'infanterie d'avant-garde des Morat a un long, large et sanglant dossier de service. C'est un corps très strict, avec une devise à peu près équivalente à celle de l'ancienne Légion Étrangère française : « Marche ou crève ».

Descendant d'anciens régiments de première ligne, l'infanterie d'avant-garde a hérité de nombreuses traditions anciennes et brutales. Les salles communes de leurs casernes affichent une visioplague proéminente avec le message suivant : "Vous êtes des fantassins d'avant-garde, votre destin est de mourir et l'armée vous emmènera là où votre destin vous attend." Les armées conventionnelles se battent pour une victoire finale, mais l'infanterie Morat Vanguard sait que la fin d'une campagne n'annonce que le début d'une nouvelle. Pour un Morat, la guerre ne finit jamais.



MORAT VANGUARD INFANTRY

COMBINED ARMY
MORAT AGGRESSION FORCE



WEAPON/FIGURE SCALE

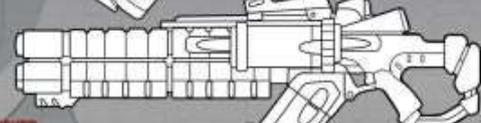
1. PISTOL & COB



2. COMBI RIFLE



3. HMG



4. MISSILE LAUNCHER



5. X2 SNIPER RIFLE



N4 CORVUS BELLI

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.

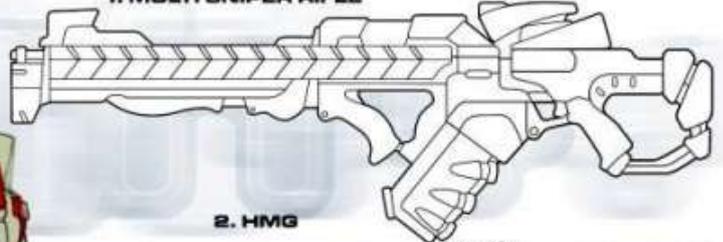
MORAT VANGUARD INFANTRY

COMBINED
ARMY LOGO

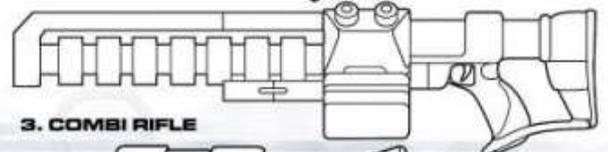


FIGURE/WEAPON SCALE

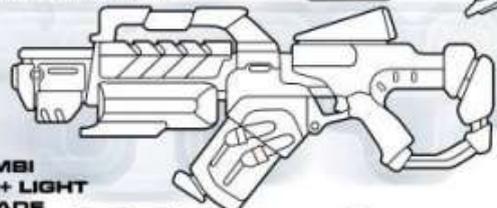
1. MULTI SNIPER RIFLE



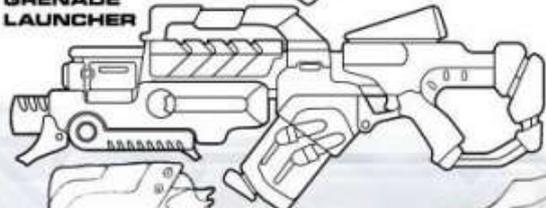
2. HMG



3. COMBI RIFLE



4. COMBI
RIFLE + LIGHT
GRENADE
LAUNCHER



2. PISTOL



3. CC WEAPON



infinity CONCEPT.

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

ÉQUIPE DE CYBERCOMBAT DARTOK



Vous ne trouverez pas de fantômes sur les réseaux de données Morat, seulement des bulldozers. Les hackers Morat méprisent constamment les techniques de furtivité et d'infiltration dans le cybercombat, et privilégient plutôt les tactiques directes et agressives. Dans le cyberspace Morat, les grands prédateurs ne se cachent pas, mais s'imposent par leur force brute et leur puissance. Et l'exemple le plus remarquable de cette philosophie, qui doit tant à la nature agressive et brutale des Morat, sont les équipes de cybercombat Dartok.

Comme toutes les percées technologiques de la civilisation Morat, le développement des réseaux de données a eu lieu sous l'égide de l'industrie militaire. Cela signifie que les premiers hackers Morat étaient des soldats qui cherchaient à pénétrer ou à endommager les réseaux de données ennemis. Les techniques de cybercombat ont évolué en même temps que la technologie des données, ce qui a nécessité que les meilleurs hackers Morat, ceux qui avaient la technologie la plus avancée à leur disposition, soient tous des soldats qui servaient en soutien de la force ou qui s'engageaient directement dans le combat dans le cyberspace. Cependant, les plus admirés d'entre eux, ceux qui faisaient les gros titres de la presse militaire, étaient les hackers tactiques, ceux qui étaient déployés sur le champ de bataille physique et traquaient leurs ennemis aux côtés du reste des troupes.

L'élite de ces cybersoldats Morats est l'équipe Dartok, la meilleure unité de cybercombat tactique de la Force d'agression. Ses membres reçoivent le même entraînement au combat que l'infanterie d'avant-garde, et ils sont tenus d'égaliser les performances physiques de cette dernière, de sorte qu'ils sont ensuite capables de suivre le rythme de n'importe quelle autre unité tactique au combat en termes de mouvement, de tir et de combat au corps à corps. Bien que leur entraînement fasse des Dartok une force avec laquelle il faut compter dans n'importe quelle confrontation physique, ce sont leurs compétences d'info-guerriers qui en font des adversaires vraiment redoutables. Comme toute autre troupe Morat, leur instinct extrêmement agressif est l'un de leurs principaux attributs, ce qui signifie que personne n'est en sécurité dans le cyberspace lorsque les Dartok se déchaînent.

Pendant de la grande guerre qui s'est terminée par l'absorption de la Suprématie Morat dans la Civilisation d'Ur, les Dartok ne surent pas rivaliser sur le plan technologique avec les hackers de l'IE. Cependant, ce ne fut pas un obstacle pour ces féroces cyberguerriers, qui continuaient néanmoins à pouvoir charger directement leurs adversaires et à faire des ravages malgré leurs terribles pertes. Bien qu'il soit clair qu'à long terme cette guerre était perdue, leur ténacité et leur acharnement presque suicidaire ont causé beaucoup d'ennuis aux hackers d'Ur, qui à un moment donné se sont même retrouvés dans les cordes. Du fait de ces performances de combat aussi exceptionnelles, une fois la Suprématie absorbée par la Civilisation d'Ur, les Dartok firent partie des unités Morat qui bénéficièrent des développements technologiques d'Ur, mais tout de même pas trop avancées. La technologie de cybercombat à laquelle les Dartok ont accès est limitée, et ce n'est pas aussi avancé que la technologie disponible pour les unités équivalentes d'autres espèces qui font partie de l'Armée Combinée. Mais quelles pouvaient bien être ces raisons de cette limitation ? Hé bien, au-delà du dédain bien connu des Morat pour toute technologie qu'ils n'ont pas développée eux-mêmes, il semble que le Haut Commandement de l'Armée Combinée ait décidé d'établir certaines limites quant au type de technologie de cybercombat auquel cette unité pouvait avoir accès. Les leçons apprises lors de la guerre pour annexer le Morat avaient clairement montré qu'en cas de tentative de sécession hostile par la Suprématie Morat, personne dans toute l'Armée Combinée ne voudrait affronter un Dartok entièrement équipé. Et apparemment, il semble que l'IE elle-même ait dictée qu'en cas de nouvelle confrontation avec des forces de la Suprématie, les membres de l'équipe Dartok Cybercombat deviendraient alors une cible prioritaire et devraient être tués en premier.



RAKTORAK : SERGENT-MAJOR MORAT



Au sein des Forces d'agression Morat, Raktorak est le rang le plus élevé sur l'échelle des sous-officiers. Un soldat vétérans nommé à ce rang possède normalement des compétences supérieures en matière d'organisation et de combat. Dans chaque régiment Morat, il y a généralement un Raktorak par unité et désigné comme assistant ou bras droit du capitaine ou de l'officier commandant.

Considéré comme "premier parmi ses pairs" chez les sous-officiers Morat, le Raktorak représente l'intermédiaire entre le soldat et l'officier commandant. Il est la personne responsable de l'établissement et de l'application de toutes normes de discipline et de comportement pour l'unité. En signe de respect, les officiers se réfèrent toujours aux Raktoraks par leur grade suivi de leur nom. Cette coutume remonte à des temps antérieurs à la Renaissance du Couteau.

En tant qu'assistant de l'officier commandant, un Raktorak doit l'aider dans toutes les tâches quotidiennes et agir comme son garde du corps et son escorte personnelle. Le Raktorak est directement responsable de sa sécurité. Un axiome de la Force d'agression de Morat stipule qu'aucun

Raktorak ne peut mourir avant son officier, surtout dans le cas du Régiment Suryat. Le Raktorak doit agir comme leur ombre constante sur le champ de bataille. En tant que bras droit et confident d'un officier, le Raktorak a tendance à être déployé en tant que représentant direct pour les missions de haute priorité. Il est en quelque sorte les yeux et les poings de l'officier sur le terrain. Afin de répondre aux exigences extrêmement strictes associées à ce grade, un Raktorak doit dépasser tout autre aspirant Morat à tous les niveaux. Le processus de sélection des Raktorak est le reflet exact de ces exigences et correspond véritablement à la mentalité militaire Morat. Chaque candidat est enfermé dans un espace clos et totalement désarmé. Celui qui est encore debout lorsque la porte s'ouvre est alors le seul digne d'être appelé Raktorak.

"Nous étions campés dans la chaîne de montagnes Tekiramis pendant l'insurrection des Miotnas, brûlant sous un soleil implacable et subissant un fort tir d'artillerie, quand soudain j'ai vu Raktorak Wadek traverser le terrain séparant mon poste avancé des positions d'arrière-garde. Il a couru, évitant les explosions et les tirs de sniper, avec une boîte de conservation cryogénique médicale sous le bras. Après m'avoir atteint, il a ouvert la boîte en demandant : "Puis-je vous servir de l'alcool Nuboe, monsieur ?" À l'intérieur de la boîte, il y avait une bouteille avec son sceau d'origine intact et un verre, tous deux commodément réfrigérés. Étonné, je lui ai dit : "Raktorak Wadek, j'ai du mal à le croire !". "Il m'a répondu : "Bien sûr, monsieur, il n'y avait plus de jus de Tancros à mélanger". C'est dommage. Je vais faire fouetter le logisticien qui en est responsable ". Je n'ai jamais autant apprécié un verre que ce jour-là. Plus tard, lorsque l'ennemi a lancé un assaut contre notre position, Wadek n'a pas quitté mon côté. Il a couvert la porte, tirant sans cesse pendant que j'organisais une contre-attaque par radio. Un individu remarquable, oh oui... Raktorak Wadek a servi dans l'infanterie d'avant-garde et le régiment de Kurgat et était le majordome du Lord Marshal Zukrot. Pour dire la vérité, je ne saurais pas comment me débrouiller sans lui maintenant."

-Colonel Valtok, extrait d'une conversation entendue lors de la fête du Jour de Commémoration des Victorieux. Stronghold-Bastion du Lac Cramoisi. Planète Ugarat.



RAKTORAK, MORAT SERGEANT MAJOR

COMBINED ARMY
MORAT AGGRESSION FORCE



WEAPON/FIGURE SCALE

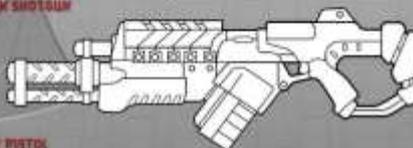
1. CCW



2. COMBI RIFLE + LIGHT FLAMETHROWER



3. VULKAM SHOTGUN



4. HEAVY PISTOL



N4 CORVUS BELLI

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.

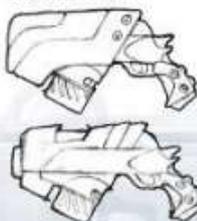
RAKTORAK, MORAT SERGEANT MAJOR

FIGURE/WEAPON SCALE

1. COMBI RIFLE + HEAVY FLAMETHROWER



2. PISTOL



3. CC WEAPON



COMBINED
ARMY LOGO



INFINITY CONCEPT.



COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

DIVISION DIPLOMATIQUE RASYAT



Le contact avec la civilisation combinée a généré une série de changements dans la culture et la société de la suprématie Morat. Ainsi, un service diplomatique est soudainement devenu nécessaire. C'était quelque chose de complètement inutile pour les Morat, car ils avaient leurs Forces d'Aggression pour remplir ce genre de tâches. Les vieux soldats protestèrent amèrement ; les diplomates appartenaient à des races faibles et inférieures. Avec la création d'une division diplomatique, la suprématie donnait le signal ridicule qu'elle s'adoucissait à nouveau. Elle devenait une race de chiots pleurnichards comme toutes les autres espèces qu'elle avait soumises dans le passé. Ce simple fait ternissait leur prestige et leur réputation d'implacabilité vieille de plusieurs siècles. Pour éviter que cela ne se produise, les Rasyatnats, la division diplomatique, furent formés pour être une nouvelle unité au sein des Forces d'Aggression Morat. Cette division serait considérée comme une unité d'élite malgré son manque d'histoire.

Seuls les Gesurats les plus durs, les plus turbulents, les plus dangereux et les plus xénophobes ont pu devenir diplomates et faire partie des Rasyatnats.

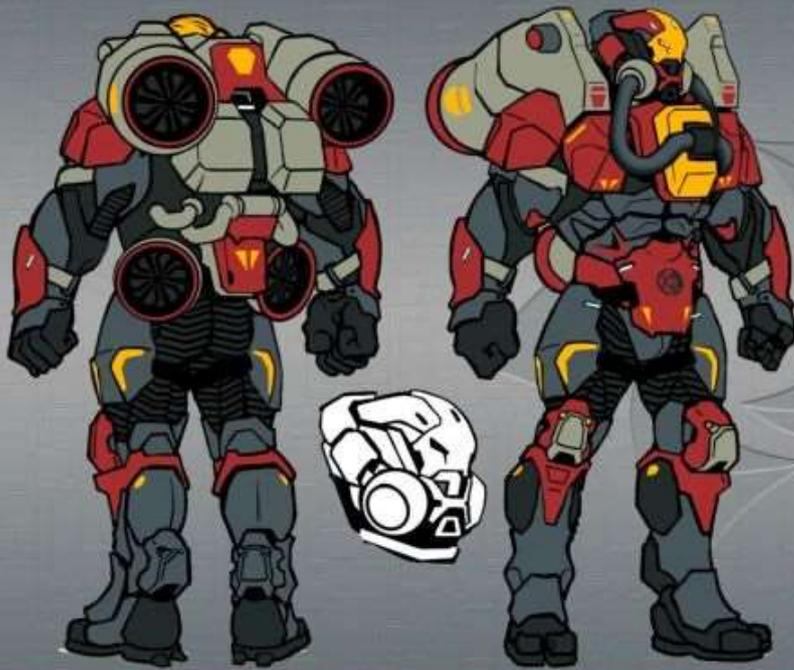


Leur protocole de fonctionnement de base est basé sur des actions qui pénètrent dans le cœur de l'ennemi pour en apprendre davantage et découvrir ses faiblesses en se battant. L'entraînement que les membres de cette unité ont reçu depuis sa création met l'accent sur l'agressivité et la génération d'une violence extrême par des combats constants. La Division Diplomatique a acquis un tel prestige que tous les régiments Morat ont bientôt rivalisé dans les compétitions de Sotaraks afin que leurs représentants puissent faire partie du service diplomatique agressif de la Suprématie. Les Rasyatnats représentent l'incarnation la plus pure de la philosophie Morat appliquée directement : "Celui qui a la plus grosse arme est toujours le vainqueur d'une négociation." C'est la diplomatie fournie en rafales à fort impact.



RASYAT DIPLOMATIC DIVISION

COMBINED ARMY
MORAT AGGRESSION FORCE



WEAPON/FISSION SCHEM

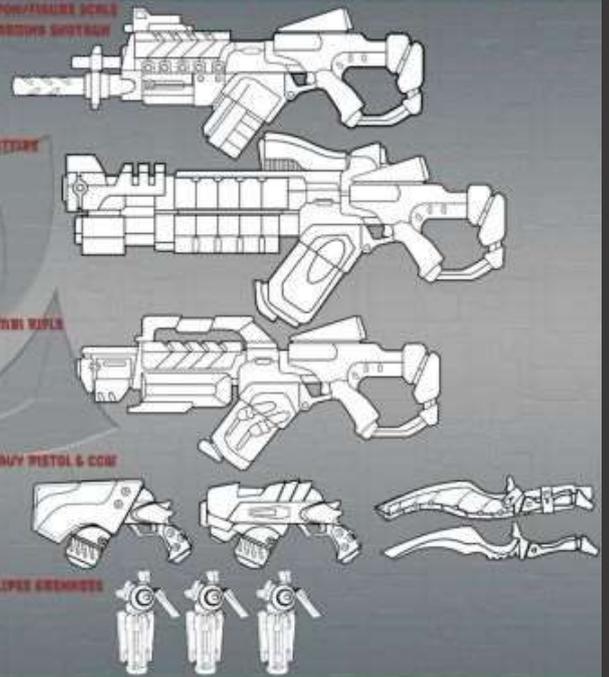
1. BARROWS SHOTGUN

2. SPITFIRE

3. COMBI RIFLE

4. HEAVY PISTOL & COM

5. SCIPPED GRENADES



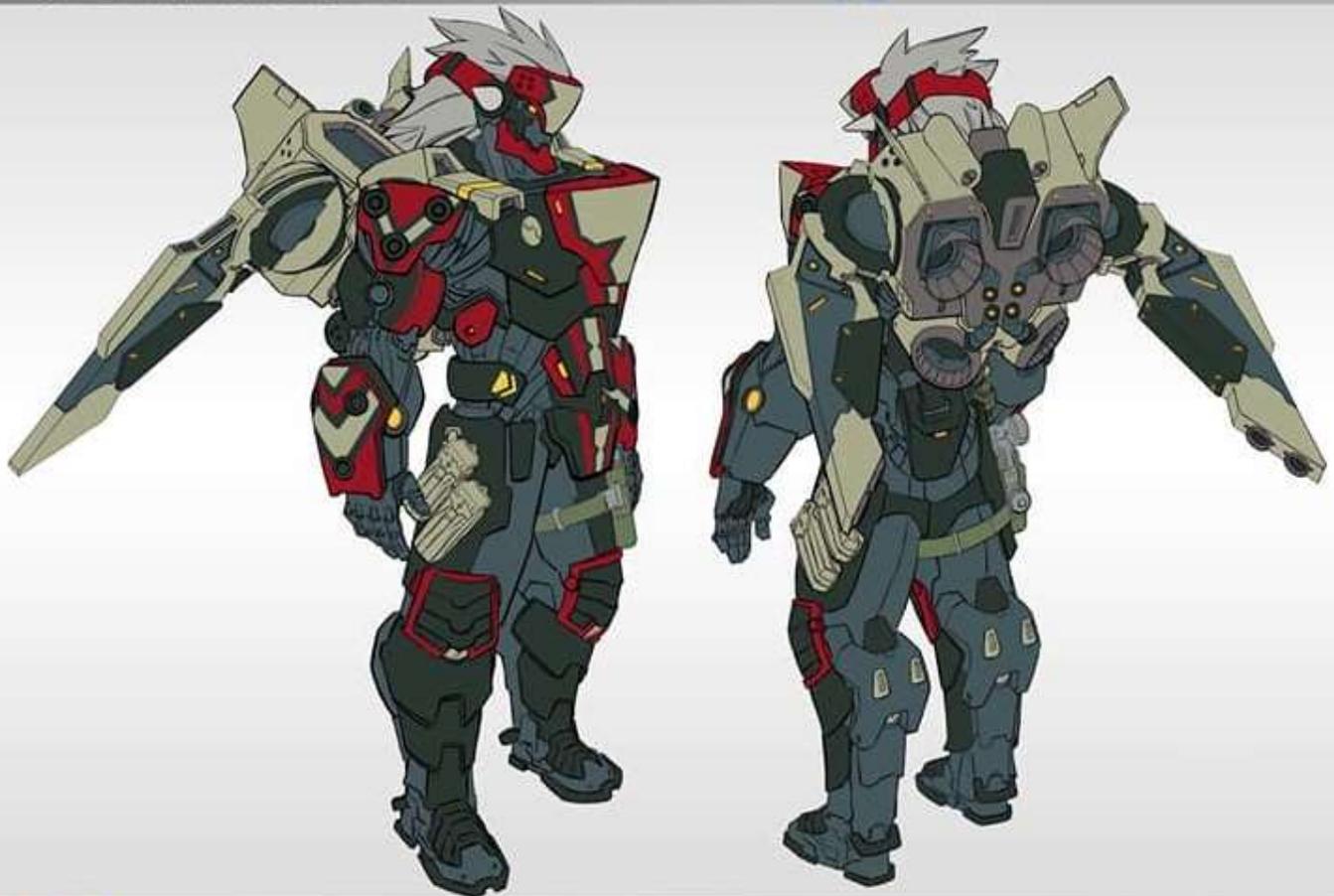
N4 CORVUS BELL

COPYRIGHT 2022 CORVUS BELL S.L.



RASYAT DIPLOMATIC DIVISION
COMBINED ARMY / MORAT AGGRESSION FORCE

CORVUS BELL
INFINITY CONCEPT DESIGN



N3

COPYRIGHT 2018 CORVUS BELL S.L.

PELTON DE TUEURS KYOSOT



Étant par nature une espèce violente, belliqueuse et militarisée, les Morat en savent ainsi autant sur la façon de tuer que sur la guerre. Et s'il y'a bien une chose dont ils sont bien conscients, c'est qu'il faut parfois être bien plus féroce que de simples troupes d'assaut avec une artillerie dévastatrice, pour percer l'ennemi et lui causer un impact psychologique si brutal sur les quelques survivants qu'ils ne pourront alors plus que choisir entre fuir et se cacher. Il y a des moments où l'adversaire est si extraterrestre et différent que les tactiques habituelles ne suffisent plus et que vous avez donc besoin d'une équipe de choc spécialisée, petite mais capable de causer beaucoup plus de dégâts que n'importe quelle unité conventionnelle. Ce n'est pas une question de puissance de feu ou de déploiement d'armes, puisque la Suprémie Morat dispose déjà de troupes exemplaires dans ce genre. Ce qu'il faut, c'est une unité spécialisée dans la vraie mort et l'assassinat. Chaque coup tiré par l'un de ses membres garantit une victime, chaque coup étant une blessure mortelle. Il s'agit ici d'une unité de choc capable de prendre n'importe quelle position d'assaut, en ne laissant qu'une traînée de cadavres dans son sillage, des victimes pour lesquelles il n'y aura aucune possibilité de résurrection. Ce sont des troupes qui ont soigneusement étudié leurs adversaires et non seulement savent comment les tuer pour de bon, mais aussi sont devenues de véritables experts en la matière.

C'est ainsi une petite force capable de semer la panique et la terreur dans les rangs de leurs ennemis, implacable et impitoyable, l'incarnation même de la mort pour n'importe quel ennemi, aussi dur à cuire et vétéran soit-il.

Ce peloton porte le nom de Kyosot, d'après la dague utilisée par les anciens guerriers Morats pour porter le coup de grâce de la mort, qui mettait fin aux souffrances des adversaires blessés et leur épargnait l'humiliation de la défaite et de l'asservissement. Selon certaines rumeurs, ses origines remontent à une ancienne société secrète de soldats qui rejetaient la culture esclavagiste Morat et tuaient tout adversaire Morat qu'ils jugeaient digne d'une mort honorable au combat.

Ces troupes se sont spécialisées dans les techniques de combat visant à endommager mortellement leur cible, devenant ainsi des experts en matière de blessures mortelles. Cachée parmi les autres forces Morat pour éviter d'être anéantie, cette confrérie a survécu pendant des années, tuant tout adversaire digne de ce nom que ses membres rencontraient, passant inaperçue dans le chaos des combats. Cependant, leur fin pourrait être survenue au moment où la Suprématie s'est réunie et a commencé à conquérir d'autres espèces. Leurs ennemis n'étaient plus des Morat dignes d'une mort honorable, mais des espèces plus faibles qui méritaient de connaître leur destin d'esclaves de la Suprématie. Néanmoins, les Kyosot sont bien conscients de la nature de leur propre peuple, et ils savent qu'à un moment donné, une nouvelle guerre civile éclatera, opposant Morat contre Morat. Il s'agira peut-être d'un conflit interne ou d'une guerre de sécession avec l'Hégémonie d'Ur, certains Morat respectant le principe de la loi du plus fort, à savoir l'IE, tandis que d'autres se rebelleront contre ce principe. Dans tous les cas, les Kyosot seront là, prêts à abattre tout Morat digne de leurs coups mortels, qu'ils ont perfectionnés sur toutes les espèces aliens que la Force d'agression Morat a rencontrés. Voici les Kyosot, ceux qui vous feront la pitié d'une mort rapide.



RÉGIMENT DE CHOC KAITOK



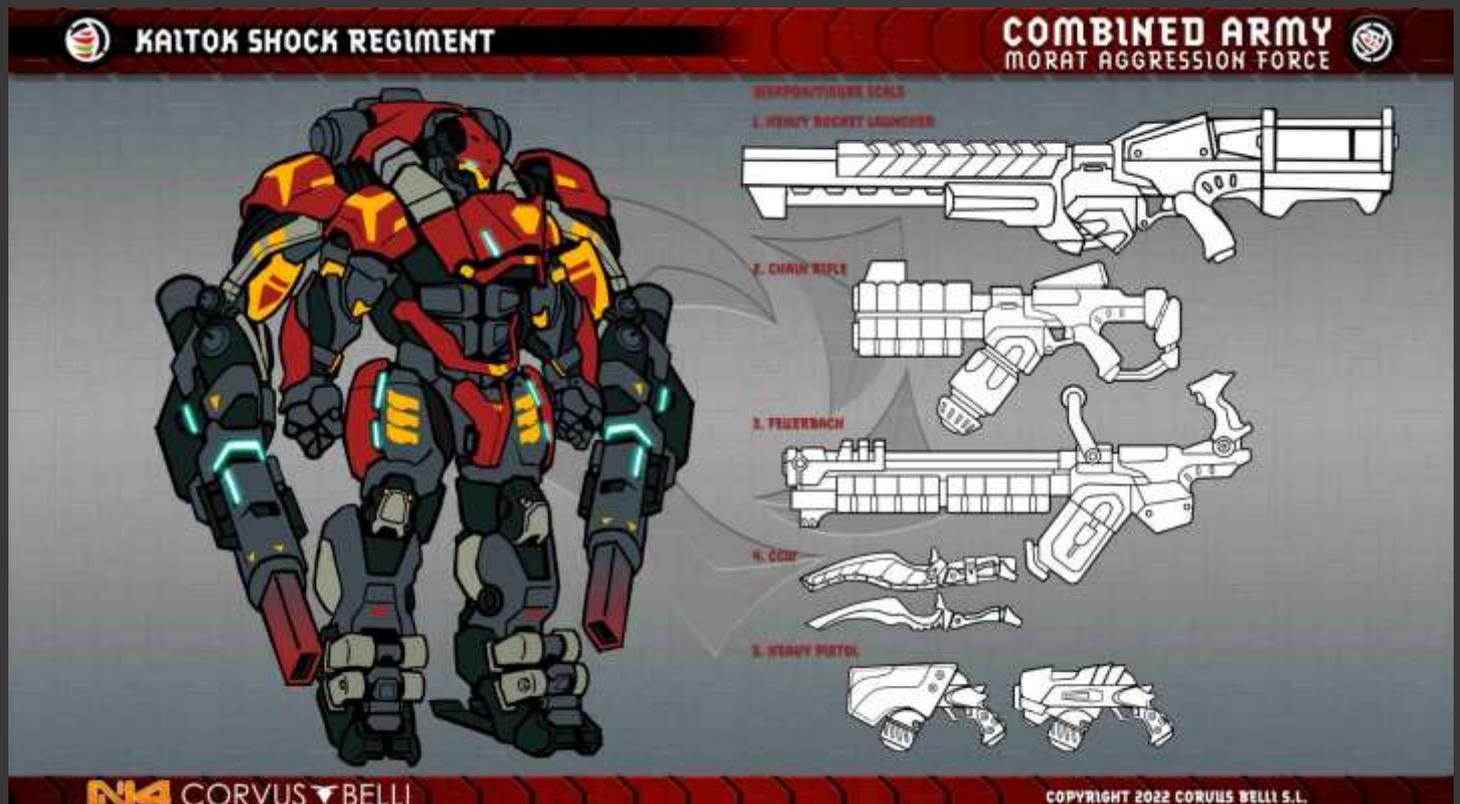
La Force d'Aggression Morat n'a pas été créée pour la défense, mais pour honorer son nom, qui ne lui a pas été donné en vain. Le véritable but des unités qui composent la Force d'agression est de servir de troupes de choc. Alors, qu'est-ce qui distingue les Kaitok des autres troupes Morat ? Très simple ; ils prennent cet axiome et l'illustrent. La Suprématie a créé ce régiment pendant leur période d'expansion stellaire. A cette époque, les Morat avaient fini par trop s'étendre et la Force d'agression n'avait ainsi pas pu garder autant de territoire sous son contrôle. C'est alors, qu'ils ont lancé une campagne de recrutement, offrant aux volontaires la possibilité de rejoindre un nouveau régiment avec beaucoup de possibilités de promotion, un régiment dans lequel ils pourraient inscrire leurs noms dans l'histoire, s'ajouter au bilan de l'unité et améliorer leurs perspectives d'avenir dans la société Morat.

Cet esprit de corps est d'une importance capitale, car l'idée est de créer une véritable cohésion au sein d'une unité dont les membres doivent être prêts à opérer comme des troupes de choc de première ligne qui ne craignent pas la mort.

Pour cette raison, les Kaitok sont entraînés non seulement physiquement, mais aussi psychologiquement. La base de l'endoctrinement de ces troupes est l'acceptation de la mort comme un fait inévitable et bienvenu, un fait qui doit être embrassé avec fierté et honneur. Chaque Kaitok conclut un pacte avec la mort : ils ne la fuiront pas et elle ne les poursuivra pas. La mort arrivera simplement quand elle sera prédestinée et inévitable. Pour les Kaitok, comme ils sont proprement Morat, il n'y a pas de plus grand honneur que de mourir au combat. La vraie mort n'arrive qu'une fois et elle doit être aussi mémorable que possible, pour leur plus grande gloire et celle du régiment.

Cela crée une éthique d'unité distincte et inégalée qui les pousse à toujours chercher à engager l'ennemi en combat rapproché, précisément là où ils savent qu'ils peuvent faire le plus de dégâts. Les Kaitok demanderont toujours à être affectés en première ligne lors d'une bataille, quelles que soient les circonstances et l'adversaire, et ils iront toujours là où se trouve le combat, sans jamais s'y soustraire. En gardant cela à l'esprit, ils obéiront aux ordres qu'ils ont reçus et même mourir, car ils ne failliront jamais dans leur exécution. Pour les Kaitok, la camaraderie est la seule chose qui soit égale à la mort et au devoir, et ils ne laisseront jamais un autre Kaitok derrière eux, même s'ils doivent tous périr pour cela.

Par conséquent, l'emblème de ce régiment incarne l'idéal du soldat Morat : glorieux parce qu'il est taché du sang des Kaitok tombés au combat, tous aussi courageux, dangereux et redoutables que seul un credo implacable comme le leur peut forger.



RÉGIMENT DE MISSIONS SPÉCIALES ZERAT



Zerat est l'un de ces régiments Morat composés uniquement que de femmes. S'il y a une discipline militaire où les Morat ne se distinguent pas, c'est sans doute dans le domaine de la discrétion. Néanmoins, de par leur nature, leur génétique, ou pour une simple question de survie, les femmes Morat ont de meilleures qualités pour s'infiltrer et à être furtives. C'est la raison pour laquelle la plupart des unités d'exploration Morat sont formées de femmes. Même dans la langue Morat, "Ze Rat" (celui qui tue silencieusement) est un synonyme de "femme guerrière". Mais la mission du régiment Zerat ne se limite pas à l'exploration. Dans les moments difficiles, ce sont toujours des troupes qui appartiennent à la suprématie. Les Zerat adoptent une attitude de combat violente et proactive. Dans cette optique offensive, les Zerat se déplacent généralement avant le corps militaire principal. Elles agissent toujours en formation ouverte étalée sur le terrain et constituent un écran protecteur pour les unités alliées. La tâche des Zerat est d'effectuer des attaques très agressives pour harceler et distraire les forces ennemies. Elles tuent également des officiers et des spécialistes, détruisant du matériel et de l'équipement afin de miner la cohésion de la chaîne de commandement de l'adversaire.

Les Zerat sont connus pour leur grande flexibilité en ce qui concerne leurs tactiques et leurs méthodes de guerre avancée : combattant aussi bien dans des zones forestières ou urbaines, en protégeant les flancs ou en effectuant des attaques sur des terrains difficiles ou des positions défensives naturelles. Leur protocole d'opération comprend également des attaques de reconnaissance où elles mènent des activités agressives, agissant seules ou en petits groupes, mettant en évidence les positions ennemies par des tirs offensifs.

L'expression "régiment féminin" ne doit pas prêter à confusion. Les Zerat sont des soldats Morat à part entière. Elles sont tout aussi dangereuses que leurs camarades masculins. Au cours de la brève période qui s'est écoulée depuis leur arrivée, les Zerat ont déjà accumulé une longue liste de grands exploits sur l'ensemble du front de Paradiso. Les Zerat forment une unité de combat et d'infiltration totalement imprévisible, bien équipée et absolument sans pitié si on la provoque.



ZABOUK, ESCLAVAGISTES MORATS



Malgré leur mauvaise réputation, pour les Morat, toute vie a de la valeur. Pour cette race, chaque vie compte. Dans le sens où chaque vie a un tarif, toutes les vies sont échangeables sur le marché. L'esclavage, en tant que partie essentielle du butin de guerre, la récompense du vainqueur, est une tradition qui remonte aux origines de l'histoire des Morat. Issue de sociétés basées sur une économie d'esclavage, qui réduisaient des populations entières en esclavage, une notion a survécu jusqu'à nos jours : les prisonniers vaincus sont destinés à être utilisés comme force de travail esclave, et généralement pour l'effort de guerre. Ceux qui sont capturés par les Morat sont forcés d'effectuer les pires tâches logistiques et d'ingénierie afin de soutenir la progression des opérations de la Suprématie sur le front. Certains peuvent également être envoyés dans des usines de sous-traitants militaires pour fabriquer des armes, des munitions et du matériel, servant ainsi d'esclaves pour ces entreprises Morat. Les conditions de travail dans l'une ou l'autre de ces assignations sont souvent épouvantables, et la plupart des gens considèrent qu'être capturé et réduit en esclavage par les Morat est un sort pire que la mort.

C'est pourquoi il existe peu de personnes plus détestées sur le champ de bataille que les esclavagistes morats, des êtres sans cœur dont la tâche principale est d'identifier les prisonniers les plus prometteurs pour répondre aux besoins des divisions logistiques et d'ingénierie de la Suprématie, ou des corporations morates qui prospèrent grâce à la guerre. Au départ, les Zabuk n'étaient qu'une troupe spécialisée attachée aux divisions logistiques, et parfois d'anciens soldats à la solde de corporations qui accompagnaient les forces d'agression pour protéger les intérêts de leurs employeurs. Cependant, cette situation a créé un certain nombre de problèmes, car les officiers de la suprématie n'aiment pas les interférences des organisations civiles, quel que soit le nombre d'anciens militaires qui travaillent pour eux. Par conséquent, les Zabuk se sont séparés de la logistique pour devenir un corps indépendant hautement spécialisé, doté d'un statut unique dans la chaîne de commandement, travaillant à la fois pour les forces d'agression et pour des sociétés privées Morat selon certains quotas convenus entre ces dernières et le haut commandement. Les fonctions de ce dernier restent les mêmes : parcourir le champ de bataille pour marquer les personnes aptes au travail forcé et pourchasser tout esclave qui oserait s'échapper d'un camp de travail ou d'une usine.



La chasse aux esclaves en fuite fait ainsi partie des tâches principales des Zabuk, tout en étant l'une des plus redoutées, puisqu'ils sont autorisés à capturer les fugitifs morts ou vivants, et la majorité des Zabuk préfèrent la première option. Leur impunité et leur indifférence à l'égard de la vie des fugitifs s'expliquent par le fait que leur travail doit servir d'exemple. Les esclaves doivent comprendre que toute personne qui tente de s'échapper est condamnée à être tuée, soit pendant la poursuite, soit par une exécution sommaire au retour dans le camp de travail. Pour les Morat, aussi précieux que puisse être un esclave, il est plus important de maintenir la discipline, et il n'y a pas de meilleur moyen d'y parvenir que par la peur. Le Zabuk représentent donc l'épée de Damoclès pour tout esclave sous le joug des Morat. Ces pauvres prisonniers ont donc bien moins peur de quelque chose ou de quelqu'un que de ces chasseurs chevronnés, réputés pour leur capacité à attraper n'importe quel esclave, ou à lui tirer dans le dos s'il n'a pas envie de courir ce jour-là. Mais aussi méprisables qu'ils puissent être, il ne faut jamais les sous-estimer. En effet, tous les Zabuk sont des vétérans avec des années d'expérience, qui sont capables de rejoindre les forces d'agression dans les assauts les plus rudes, soit précisément là où ils peuvent mettre la main sur les prix les plus convoités : les meilleurs esclaves pour servir les besoins des Morat.

TREITAK ANYAT



Anyat est connue dans toute l'unité Treitak pour ses méthodes sans scrupules, son amour pour les jeux de hasard et sa présence persistante dans certains des tripots les plus peu recommandables. Avec une vaste gamme d'astuces dans sa manche, Anyat ne laisse rien lui barrer la route lorsqu'elle est en mission, en particulier si ladite mission lui vaut des faveurs et des privilèges.

Anyat ne s'est pas enrôlé pour la gloire ; en fait elle est là pour les sensations fortes et le butin de guerre. Tout ce qu'elle fait et fera, fait partie d'un plan visant à amasser des récompenses matérielles dans le but ultime de réaliser ce qui pour elle est une belle vie : une retraite précoce et honorable avec des poches bien garnies. En cours de route si l'occasion se présente, elle essaiera même de s'amuser. Anyat n'a pas peur de plonger dans des positions délicates : il faut dire que sa marge bénéficiaire est plus large quand tous les paris sont contre elle. Cependant, à l'occasion, son penchant pour le jeu l'a vue impliquée dans des scénarios intenable. Peut-être qu'un jour son analyse des risques faiblira et qu'elle ne vivra peut-être pas pour raconter l'histoire, mais jusqu'à ce jour, le haut commandement de Morat la verra comme un pari gagnant.



Cependant, son penchant pour le jeu l'a parfois entraînée dans des scénarios intenable. Peut-être qu'un jour son analyse des risques se révélera défailante, et qu'elle ne vivra pas pour raconter son histoire, mais jusqu'à ce jour, le Haut Commandement Morat la considérera comme un pari gagnant.

TREITAK SPEC-OPS ANYAT

FIGURE/WEAPON SCALE

COMBINED ARMY LOGO	MORAT LOGO	TREITAK LOGO

1. K1 COMBI RIFLE

2. CHAIN RIFLE

3. KNIFE

4. PISTOL

INFINITY CONCEPT.

DIREFOES

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.L.L.

BULTRAK, MOBILE ARMORED REGIMENT



"Oui, ça fait du bien. C'est bon d'entendre la plaque frontale se fermer et de voir tous les systèmes clignoter en vert. Ça fait du bien d'être prêt à faire son devoir. Nous nous battons pour la suprématie. Quand on nous appelle, c'est un code rouge et personne n'est en sécurité. Et on se précipite dans la zone de guerre, où on se sent comme chez nous, où il n'y a pas de cachette et où l'ennemi veut nous détruire. On vit l'apocalypse dans ses premiers instants. Nous voyons le monde s'écrouler et c'est à cause de nous, parce que c'est notre travail. On rase et on écrase, c'est ce qu'on fait. On nous a donné carte blanche et on a hâte d'en faire bon usage, alors restez au fond de la tranchée et ne levez pas la tête parce qu'on va vous la faire sauter.

Rassemblez vos troupes, faites venir un essaim de soldats si vous le souhaitez. Cela n'aura pas d'importance. Peu importe ce que vous nous lancerez, car nous émergerons du feu et de la fumée, encore plus impatients de poursuivre le massacre. Et vous ne pourrez rien y faire, car ici, au combat, nous sommes les maîtres, les vrais dieux de la guerre. Nous sommes le chaos enveloppé dans le métal. C'est ici que votre temps est compté, car tout ce que nous faisons, nous le faisons à pleine

puissance, avec une mentalité de haute tension. Nous visons toujours la jugulaire, sans pitié. Nous nous donnons à fond, nous allons jusqu'au bout, sans avoir le temps de reprendre notre souffle. Nous sommes les Bultrak. Nous sommes des soldats Morat. Nous sommes la malédiction des ennemis de la suprématie. Nous serons votre mort, et ça fait du bien de l'être. Hoo-ha !"

Le credo de bataille des Bultrak. Hymne du régiment blindé mobile, récité avant chaque bataille et chaque Sotarak.



