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
PILOTE DE RAICHO ET PÉRIPHÉRIQUE 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
PELOTON DE TUEURS KYOSOT 33
RÉGIMENT DE CHOC KAITOK 35
RÉGIMENT DE MISSIONS SPÉCIALES ZERAT 37
ZABOUK, ESCLAVAGISTES MORATS 39
TREITAK ANYAT 41
BULTRAK, MOBILE ARMORED REGIMENT 43
SOGARAT, RÉGIMENT TEMPÊTE 45
YAOGAT, INFANTERIE D'ASSAUT 48
DATURAZI 51
KORNAK GAZAROT 53
KURGAT 55
RODOK 57
SURYAT 59

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 morate. 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 impliqué dans un nombre innombrable de guerre 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 réapparurent.

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 eu 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. Cette 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

Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/tarlok-battle-group

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 Yaogats, 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 !

Fantrad de l'Article :
https://www.infinitythegame.com/blog/item/528-raicho-morat-armored-brigade

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 Manaheim. 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.

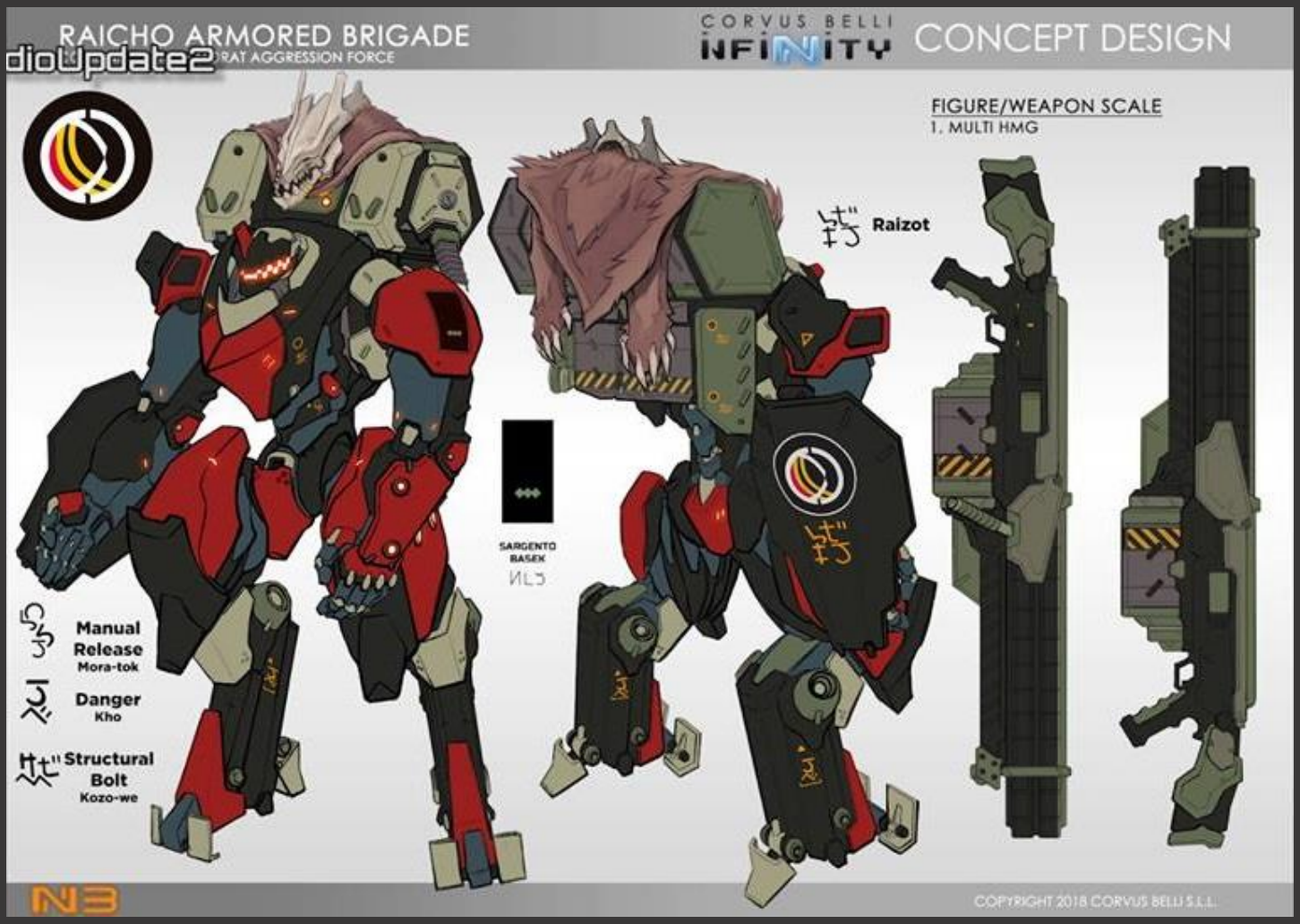
https://www.youtube.com/watch?v=nizJvp9D_WA

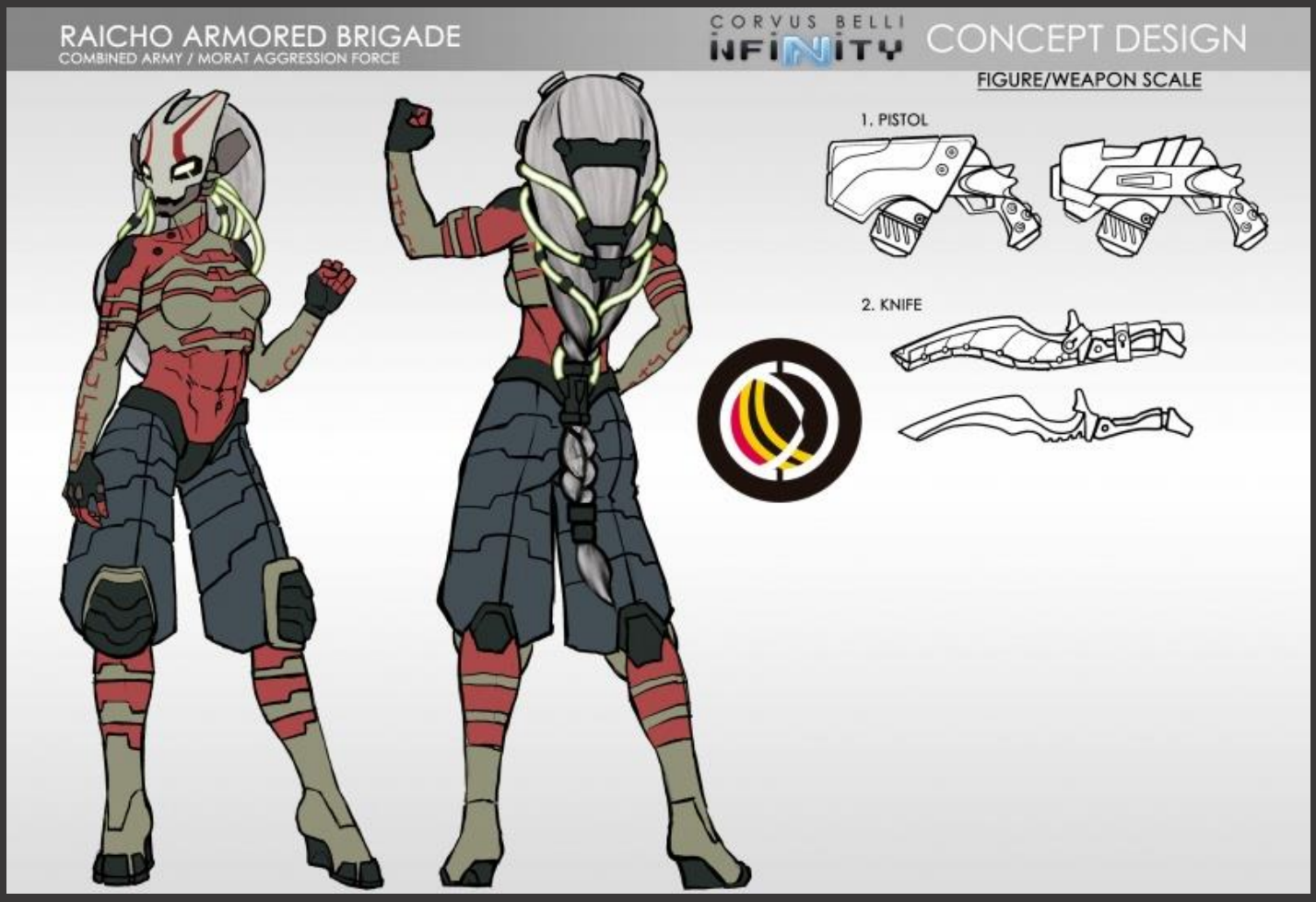
L'espèce Morat est bien caractéristique. Dans leur propre langue, Morat signifie "celui qui tue avec la main gauche". Les luttes intestines, la violence et les révoltes sont encore plus répandues dans leur histoire que dans celle de l'humanité. Le progrès de leur civilisation a été régulièrement entravé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


RAICHO ARMORED BRIGADE
CORVUS BELLI
INFINITY
CONCEPT DESIGN
FIGURE/WEAPON SCALE
1. MULTI HMG
Raizot
SARGENTO
BASEK
Manual
Release
Mora-tok
Danger
Kho
Structural
Bolt
Kozo-we
COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.


RAICHO ARMORED BRIGADE
COMBINED ARMY / MORAT AGGRESSION FORCE
CORVUS BELLI
INFINITY
CONCEPT DESIGN
FIGURE/WEAPON SCALE
1. PISTOL
2. KNIFE

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.

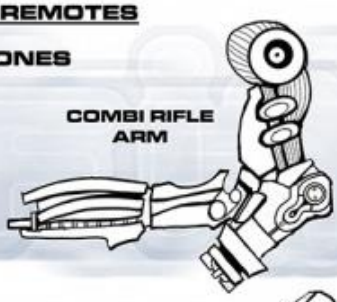
Pour augmenter le rayon d'efficacité de ses pirates tactiques, l'armée combinée dispose de Bourdons-R, des unités agile capables de traverser le champ de bataille en toute sécurité en quelques secondes.

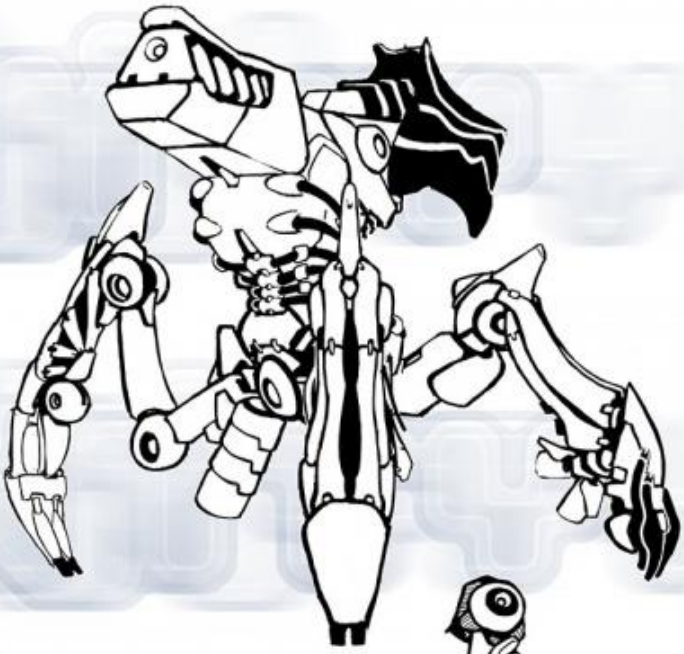
Les Bourdons-Q, avec leurs systèmes d'armes modulaires, sont conçus comme des plates-formes d'appui-feu mobiles. Ils constituent des unités de réaction inestimables pour des tâches de surveillance ou pour retarder l'avance de l'ennemi.

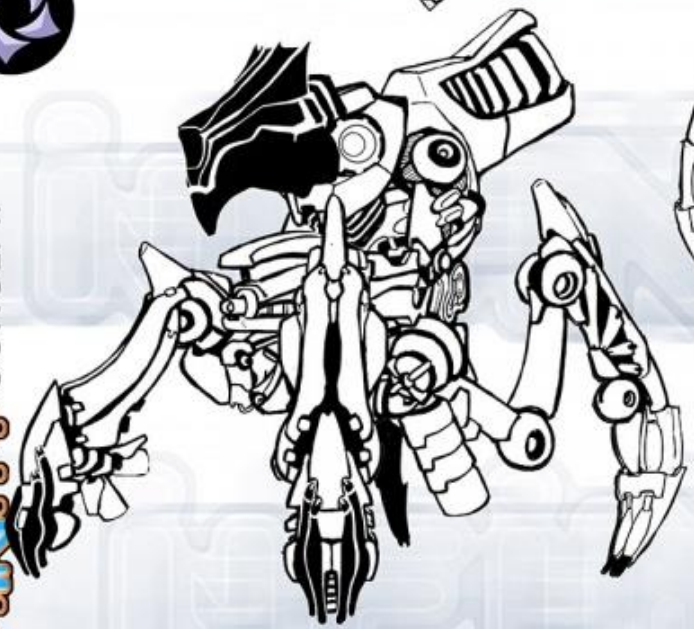
Avec les Bourdons-T, l'Armée Combinée peut déployer une plate-forme autonome et fiable de missiles guidés pour couvrir l'avance de l'infanterie depuis les arrières. Grâce aux systèmes de guidage des ogives et à la profusion d'observateurs d'artillerie de campagne, aucune unité ennemie n'est en sécurité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

COMBINED ARMY REMOTES

M-DRONES





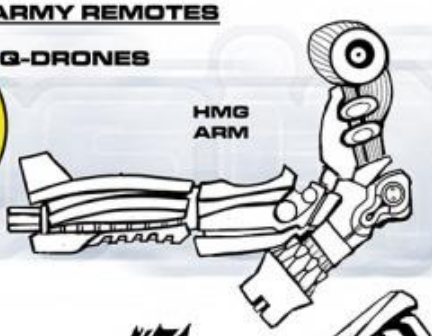


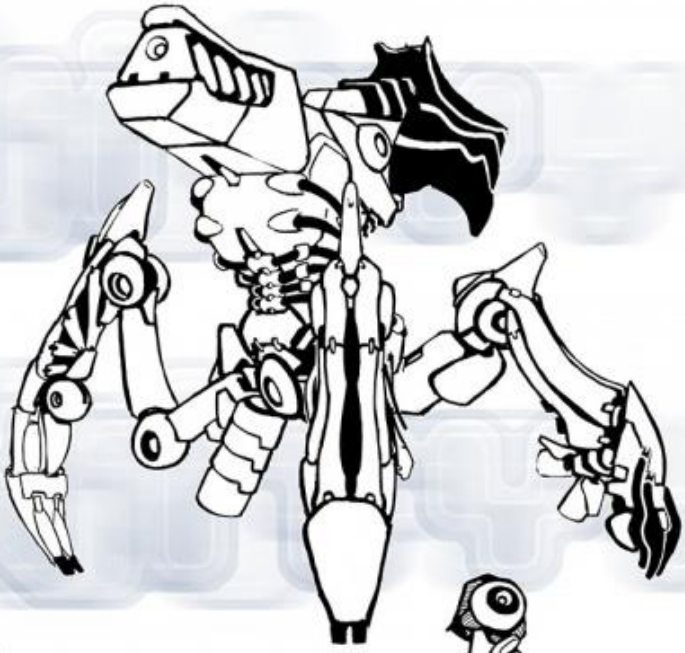
INFINITY CONCEPT.

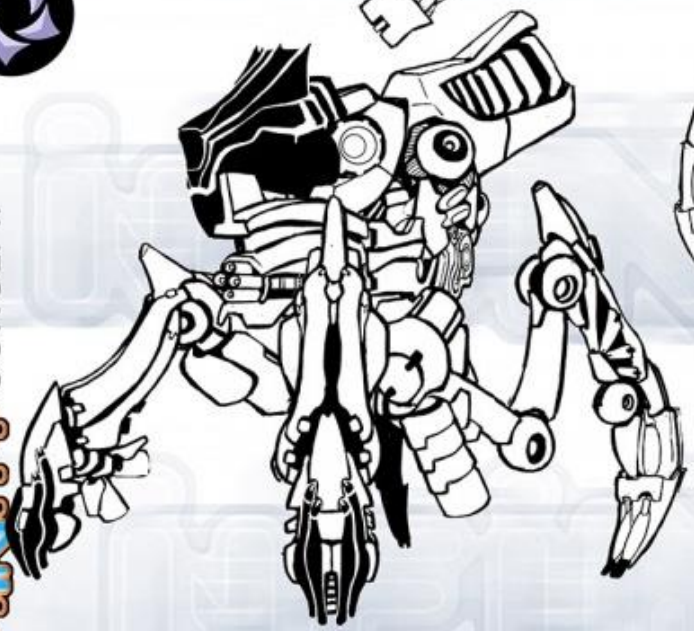
COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

COMBINED ARMY REMOTES

Q-DRONES





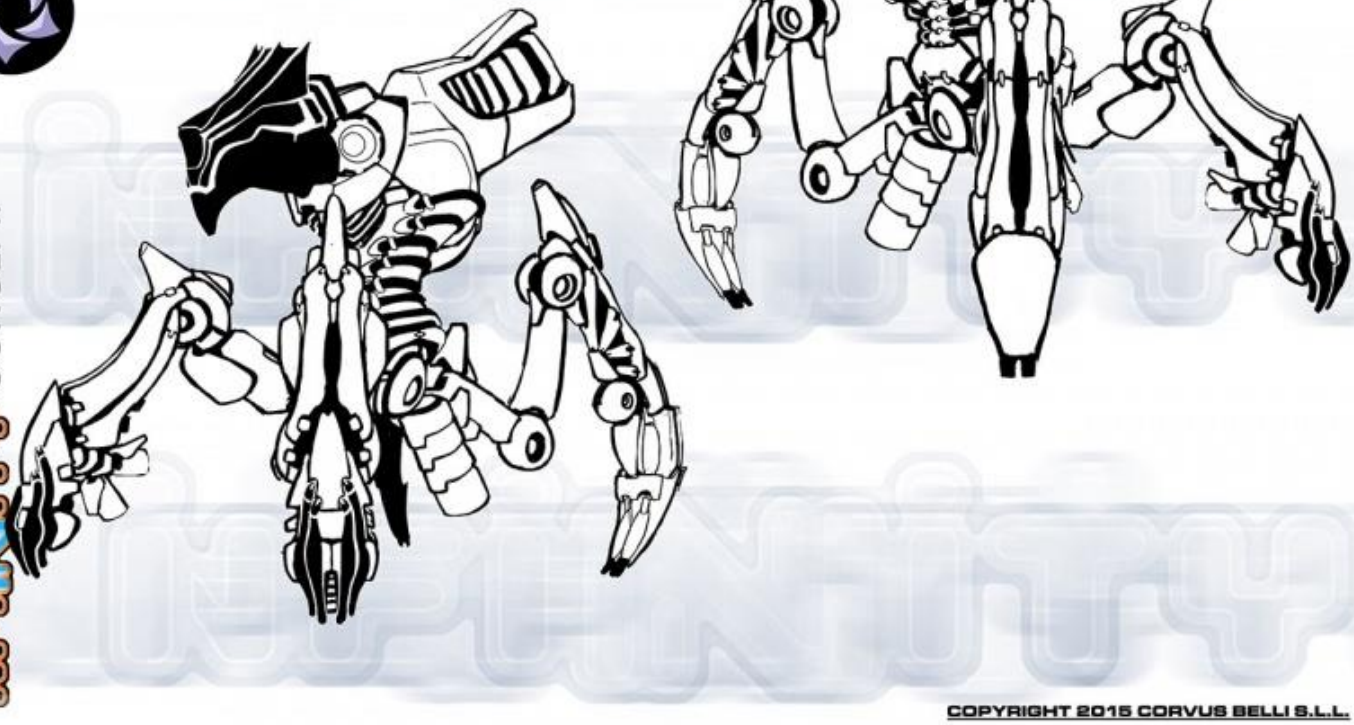


INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

COMBINED ARMY REMOTES

R-DRONES



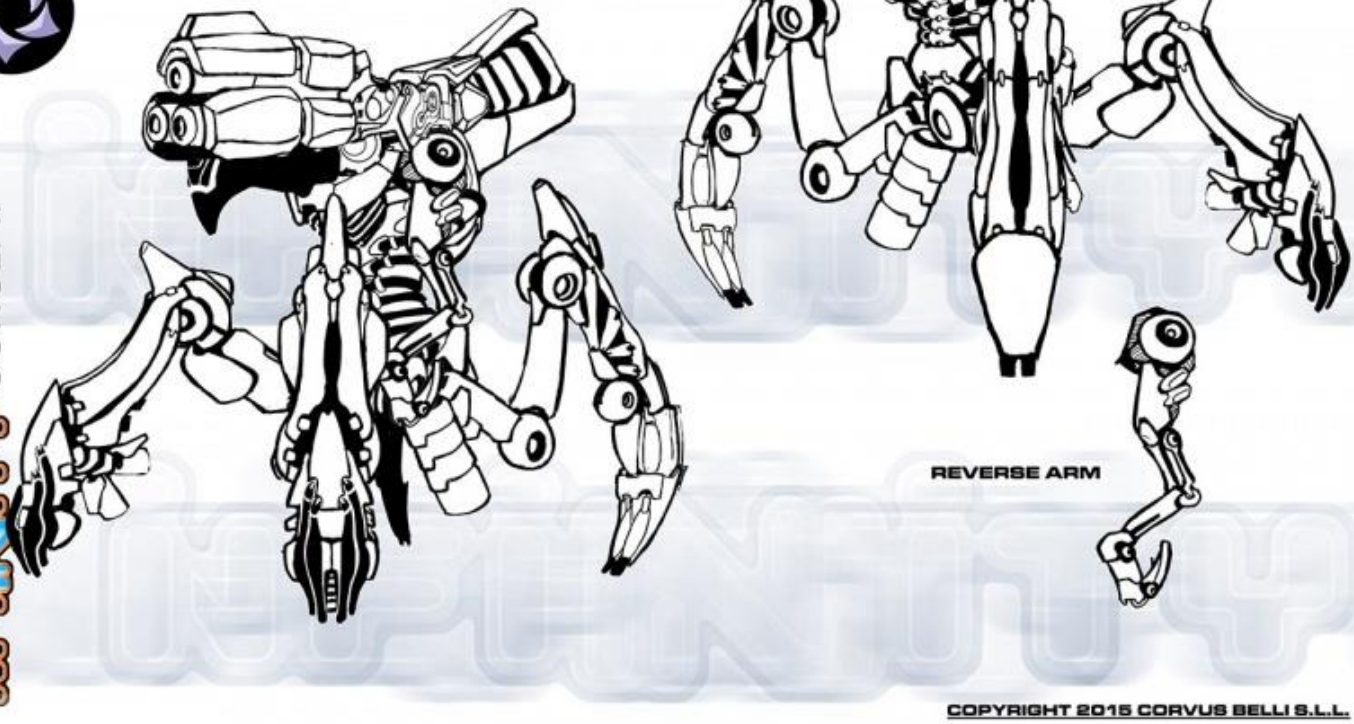
INFINITY CONCEPT.

COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

COMBINED ARMY REMOTES

T-DRONES

INTELLIGENT MISSILE LAUNCHER ARM



REVERSE ARM

INFINITY CONCEPT.

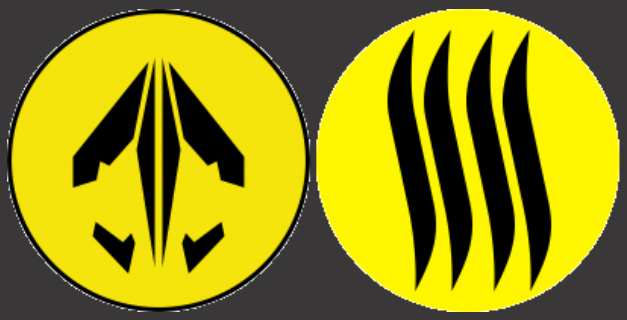
COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

Fantrad de l'Article :
https://www.infinitythegame.com/blog/item/276-raicho-pilot-and-scindron-ancillary-unit-combined-army-tag-pilots-set

PILOTE DE RAICHO ET PÉRIPHÉRIQUE 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 quantronico-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

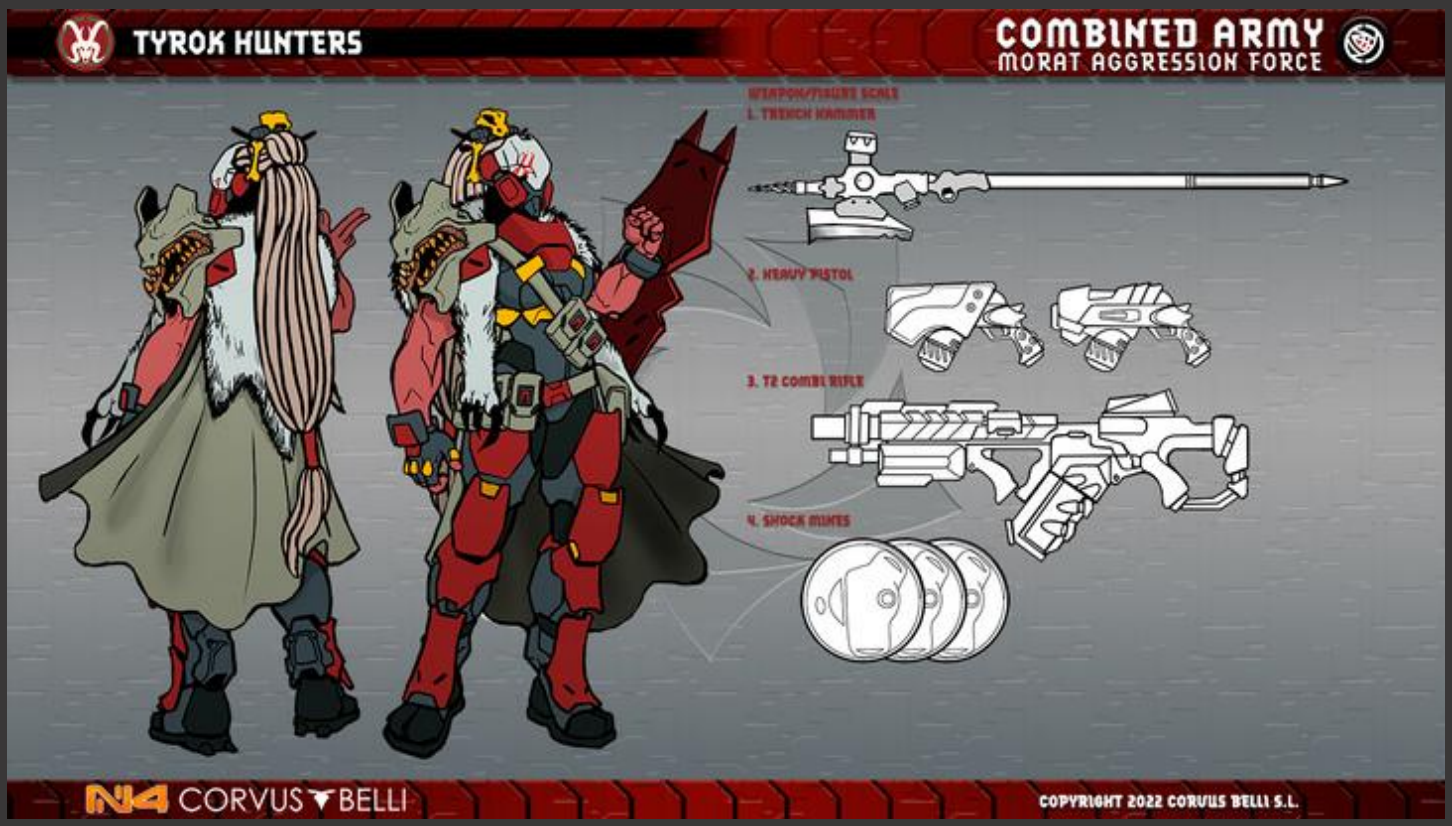
Ugarat est une planète de grands prédateurs... N'importe qui pourrait penser que les Morat sont le véritable prédateur suprême de ce monde, et ils le sont certainement, mais cela n'a pas toujours été le cas. Bien qu'ils le soient maintenant, c'est uniquement parce qu'ils ont pu survivre aux prédateurs 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 survécu aux différentes époques Morat et aux changements sociétaux, devenant finalement des confréries nomades de chasseurs qui dérivaient 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'Agression 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.

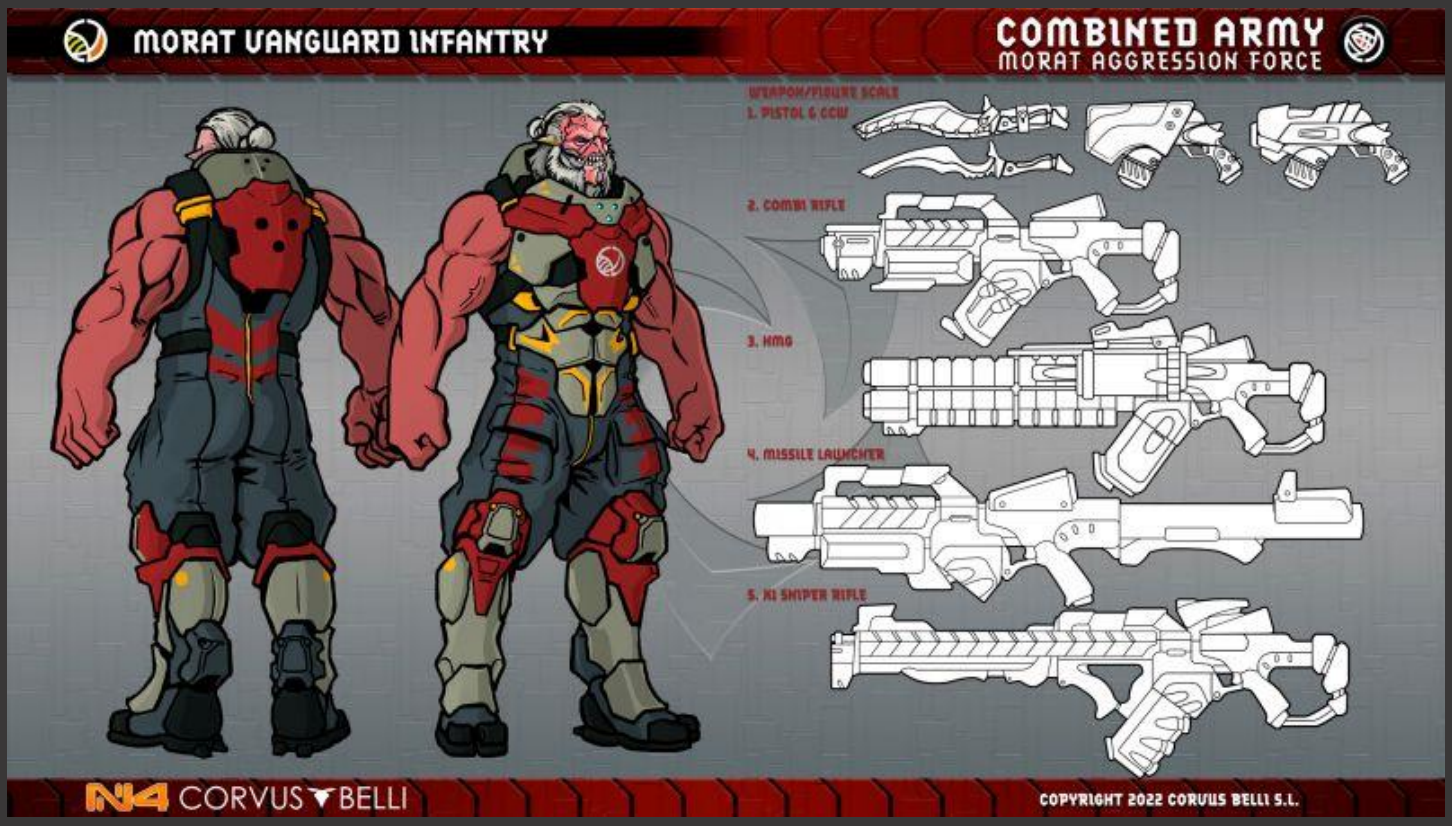
Lorsqu'ils arrivent dans une ville ravagée par l'un de ces monstres colossaux, les habitants racontent toujours la même histoire, à savoir que "leur terre est maudite parce qu'un démon est venu", et les Tyrok donnent toujours la même réponse : "C'est vrai, un démon est arrivé. Regardez attentivement,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

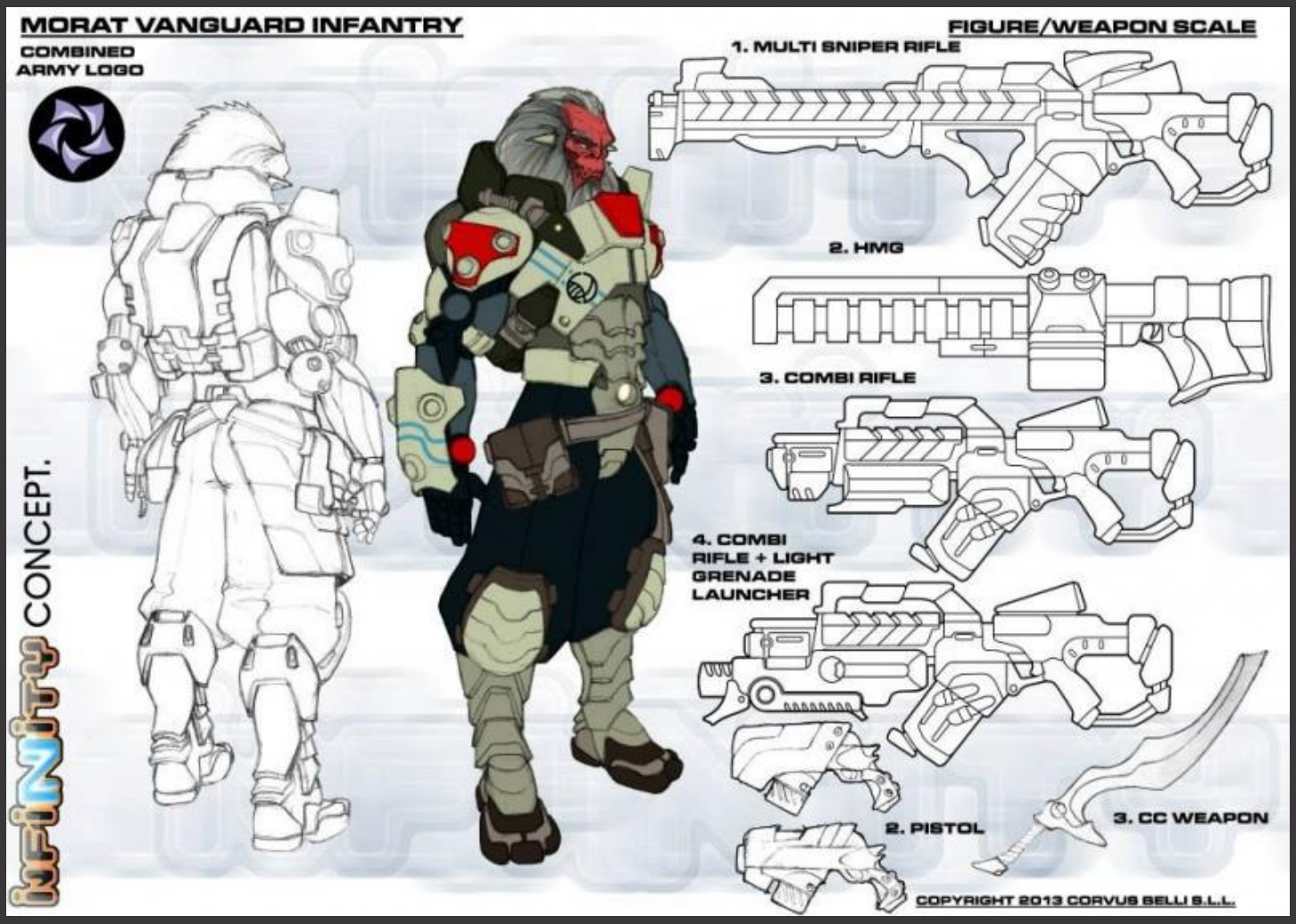


INFANTERIE D'AVANT-GARDE MORAT

Les régiments d'infanterie d'avant-garde sont la pierre angulaire des Forces d'Agression 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 ».

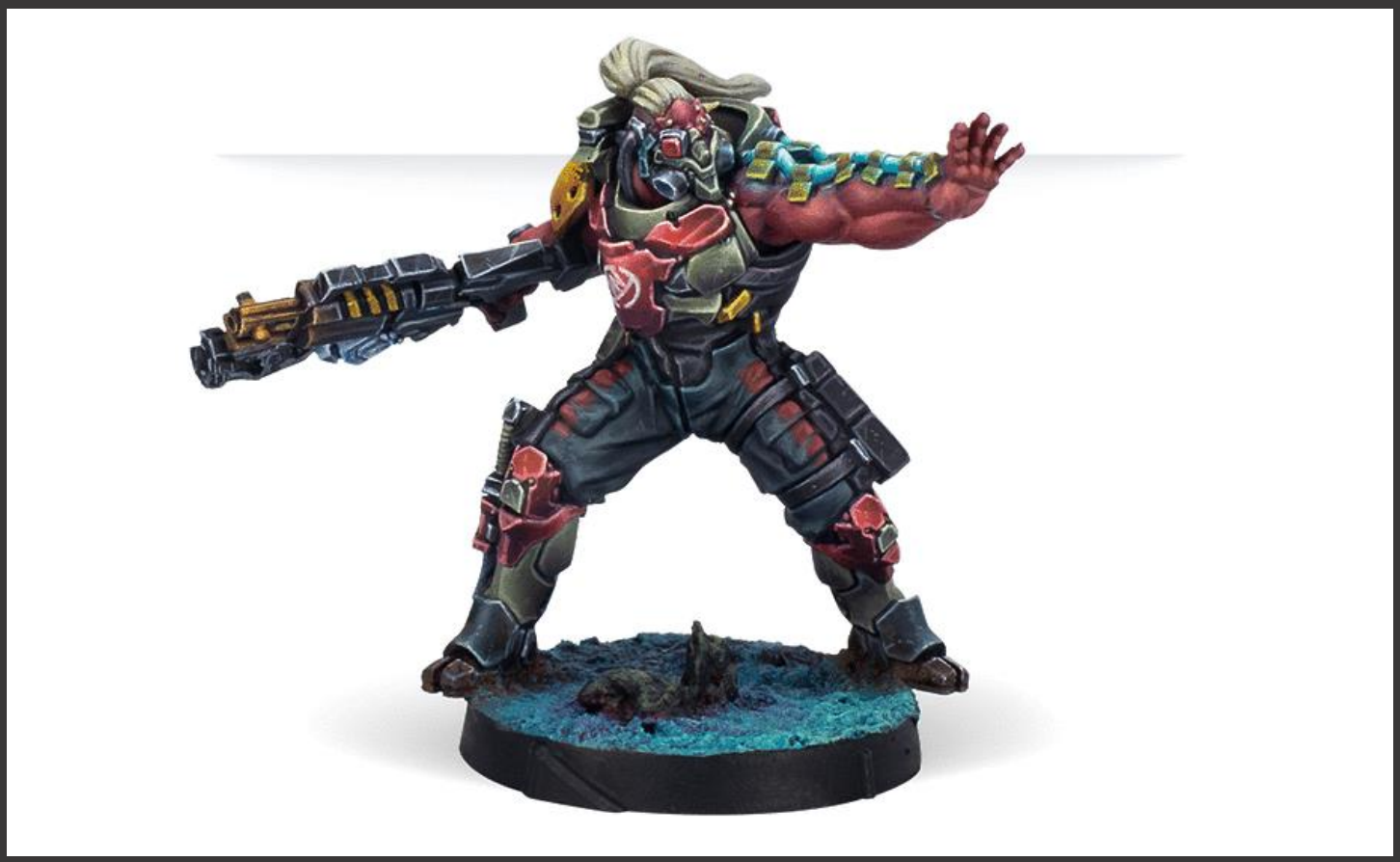
Descendant d'anciens régiments de première ligne, l'infanterie d'avant-garde a hérité de nombreuses traditions anciennes et brutales. Les salles communes de leurs casernes affichent une visioplaque proéminente avec le message suivant : "Vous êtes des fantassins d'avant-garde, votre destin est de mourir 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 & CCW
2. COMBI RIFLE
3. HMG
4. MISSILE LAUNCHER
5. XI 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.

Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/Morat-aggression-forces-action-pack

ÉQUIPE DE CYBERCOMBAT DARTOK

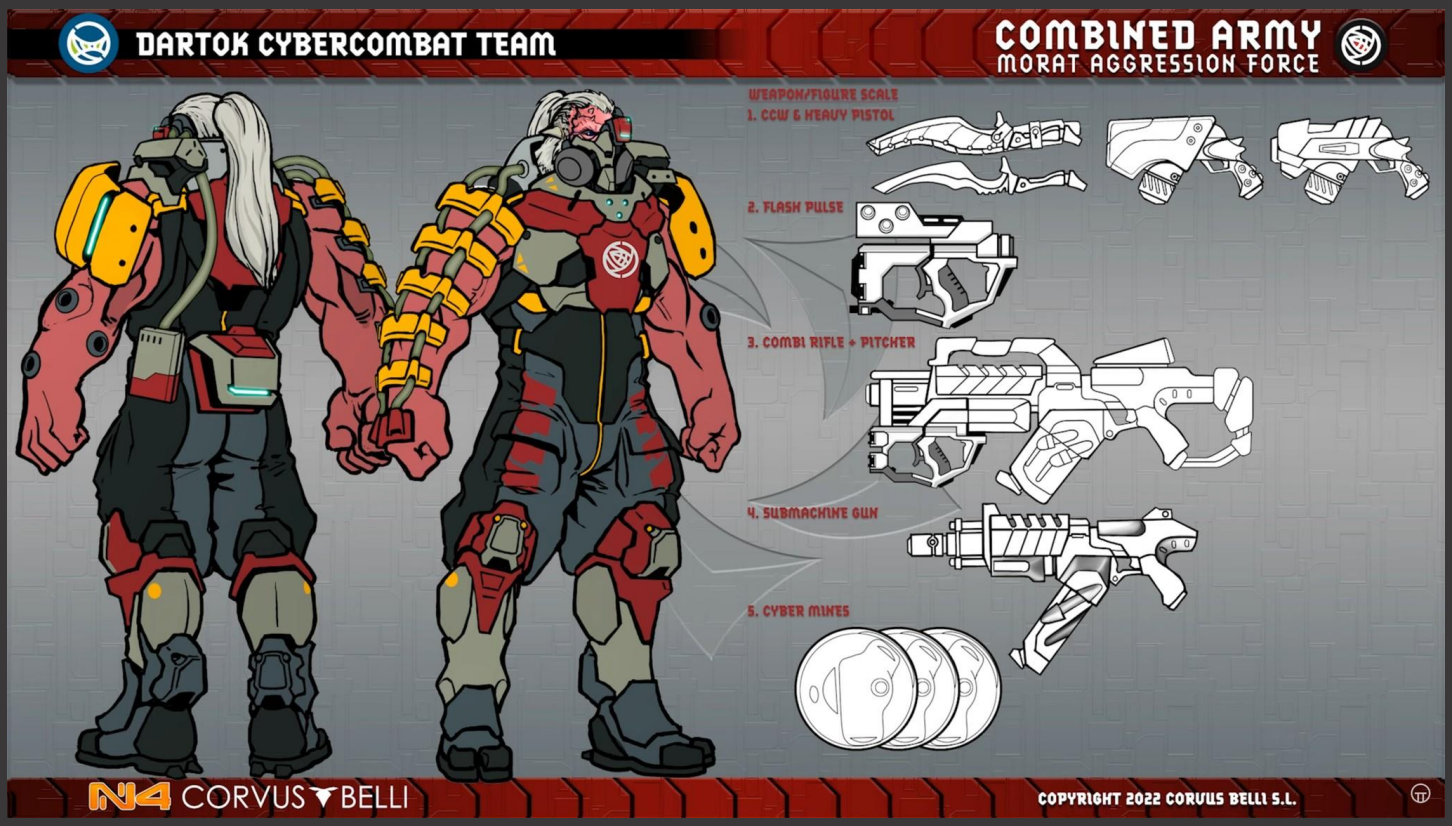


Vous ne trouverez pas de fantômes sur les réseaux de données Morat, seulement des bulldozers. Les hackers Morat méprisent constamment les techniques de furtivité et d'infiltration dans le cybercombat, et privilégient plutôt les tactiques directes et agressives. Dans le cyberespace Morat, les grands prédateurs 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 cyberespace. 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'égaler 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 cyberespace 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.



Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/Morat-aggression-forces-action-pack

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 vétéran 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.

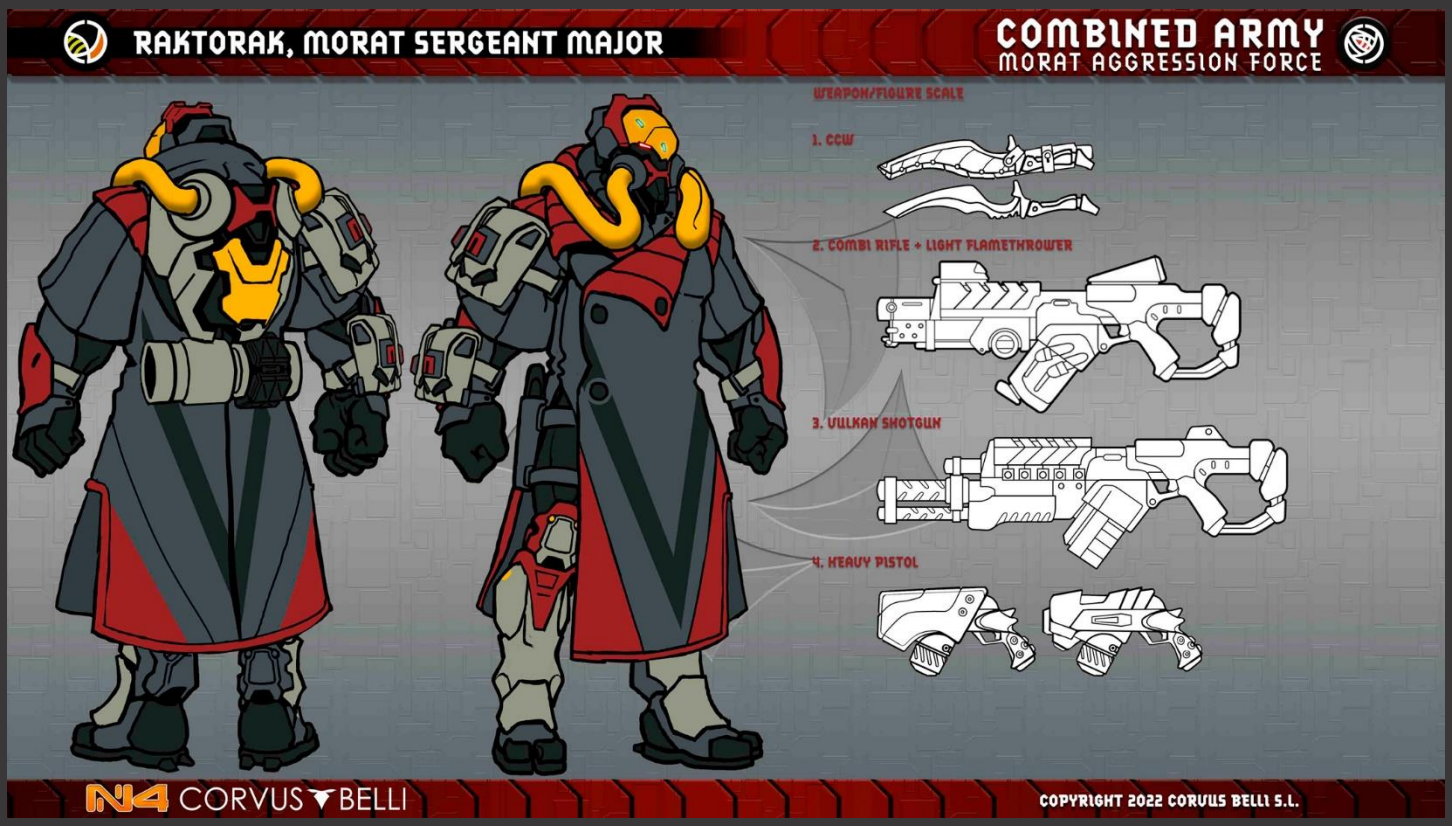
Considéré comme "premier parmi ses pairs" chez les sous-officiers Morat, le Raktorak représente l'intermédiaire entre le soldat et l'officier commandant. Il est la personne responsable de l'établissement et de l'application de toutes normes de discipline et de comportement pour l'unité. En signe de respect, 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.

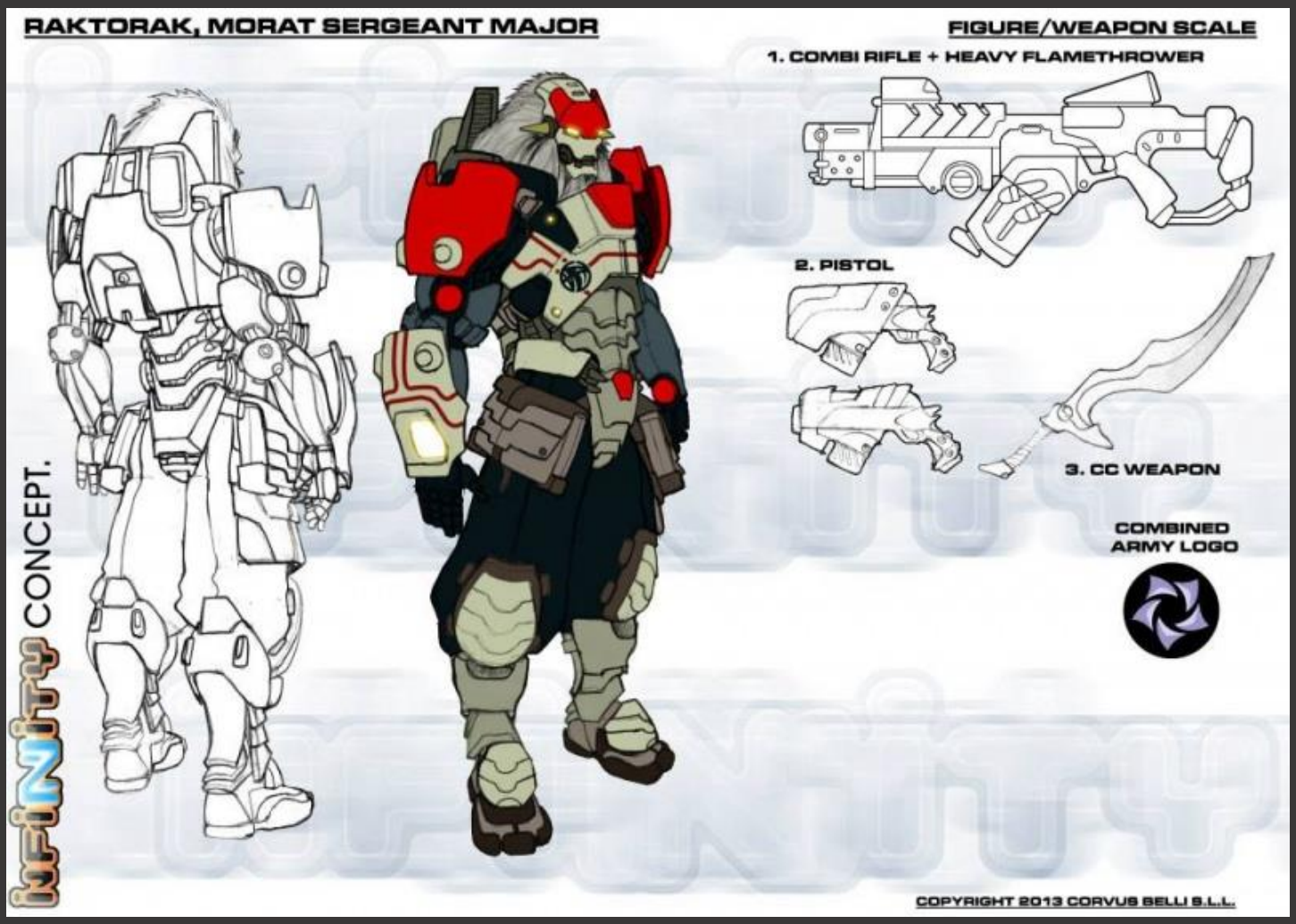
En tant qu'assistant de l'officier commandant, un Raktorak doit l'aider dans toutes les tâches quotidiennes et agir comme son garde du corps et son escorte personnelle. Le Raktorak est directement responsable de sa sécurité. Un axiome de la Force d'agression de Morat stipule qu'aucun

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. VULKAN 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.

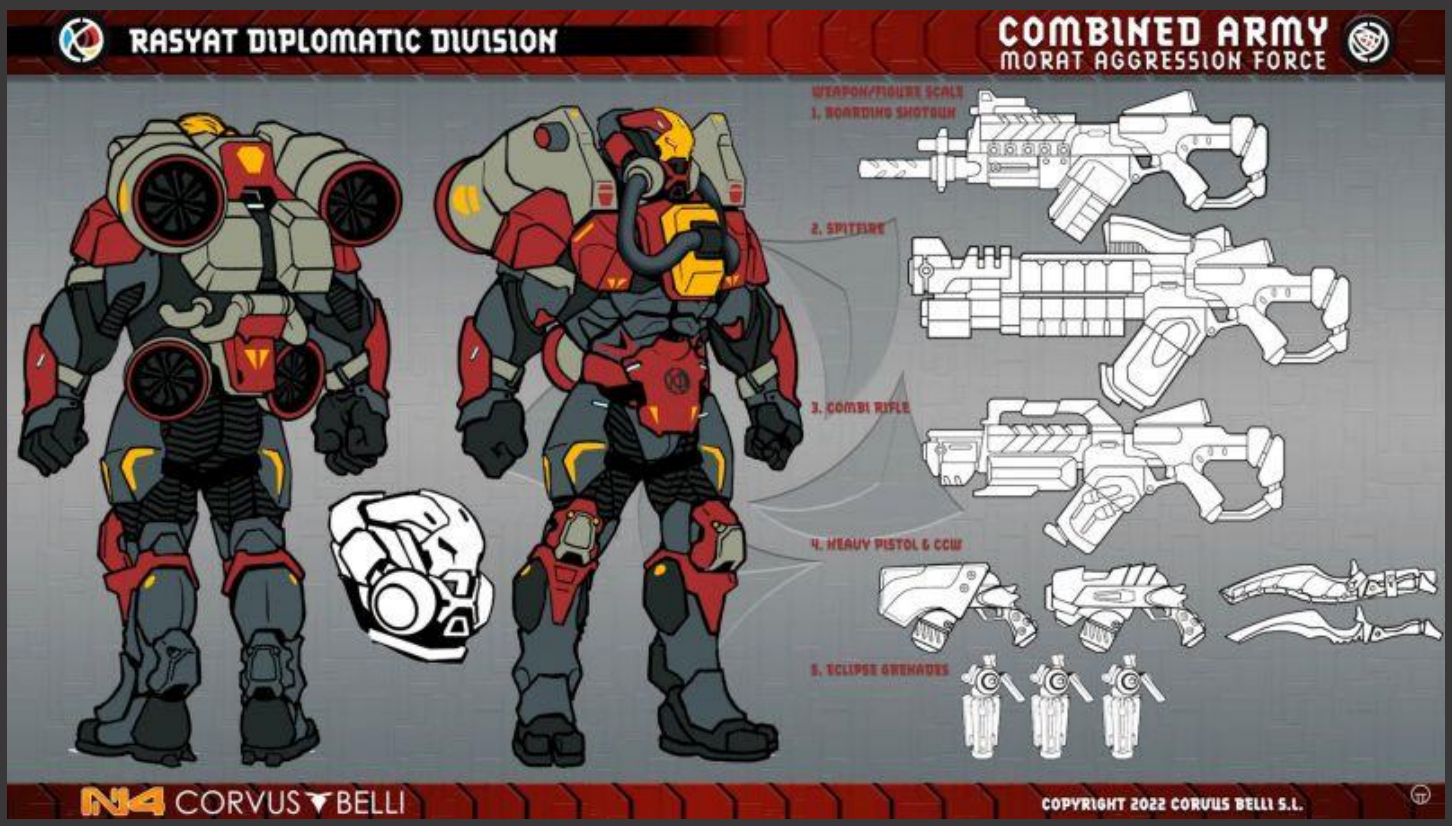
Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/Morat-aggression-forces-action-pack

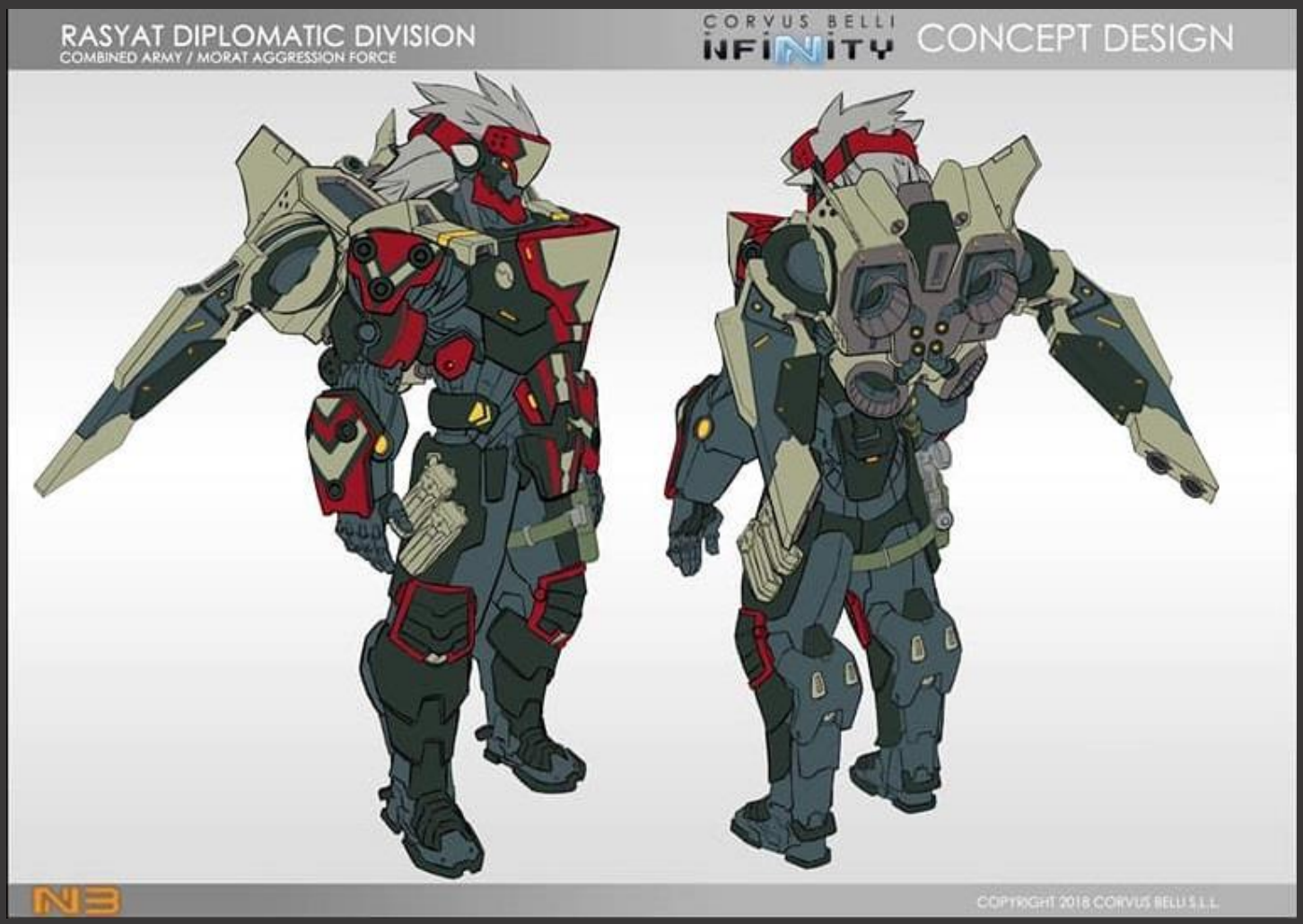
DIVISION DIPLOMATIQUE RASYAT

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'Agression 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'Agression 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/FIGURE SCALE
1. BOARDING SHOTGUN
2. SPITFIRE
3. COMBI RIFLE
4. HEAVY PISTOL & CCW
5. ECLIPSE GRENADES
N4 CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.


RASYAT DIPLOMATIC DIVISION
COMBINED ARMY / MORAT AGGRESSION FORCE
CORVUS BELLI
INFINITY
CONCEPT DESIGN
N3
COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.

Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/Morat-aggression-forces-action-pack

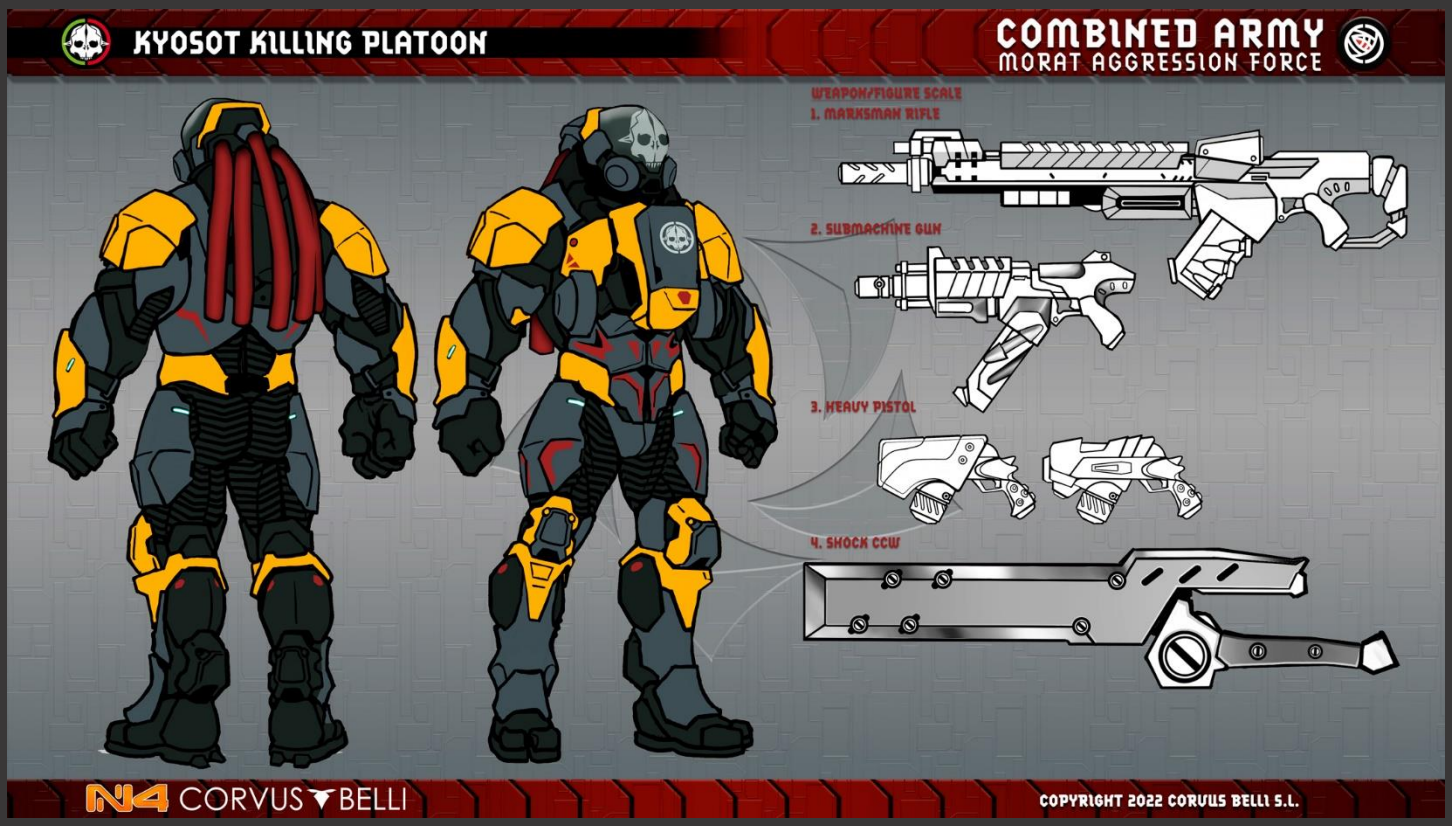
PELOTON DE TUEURS KYOSOT

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 Suprématie 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 rencontrées. Voici les Kyosot, ceux qui vous feront la pitié d'une mort rapide.



RÉGIMENT DE CHOC KAITOK

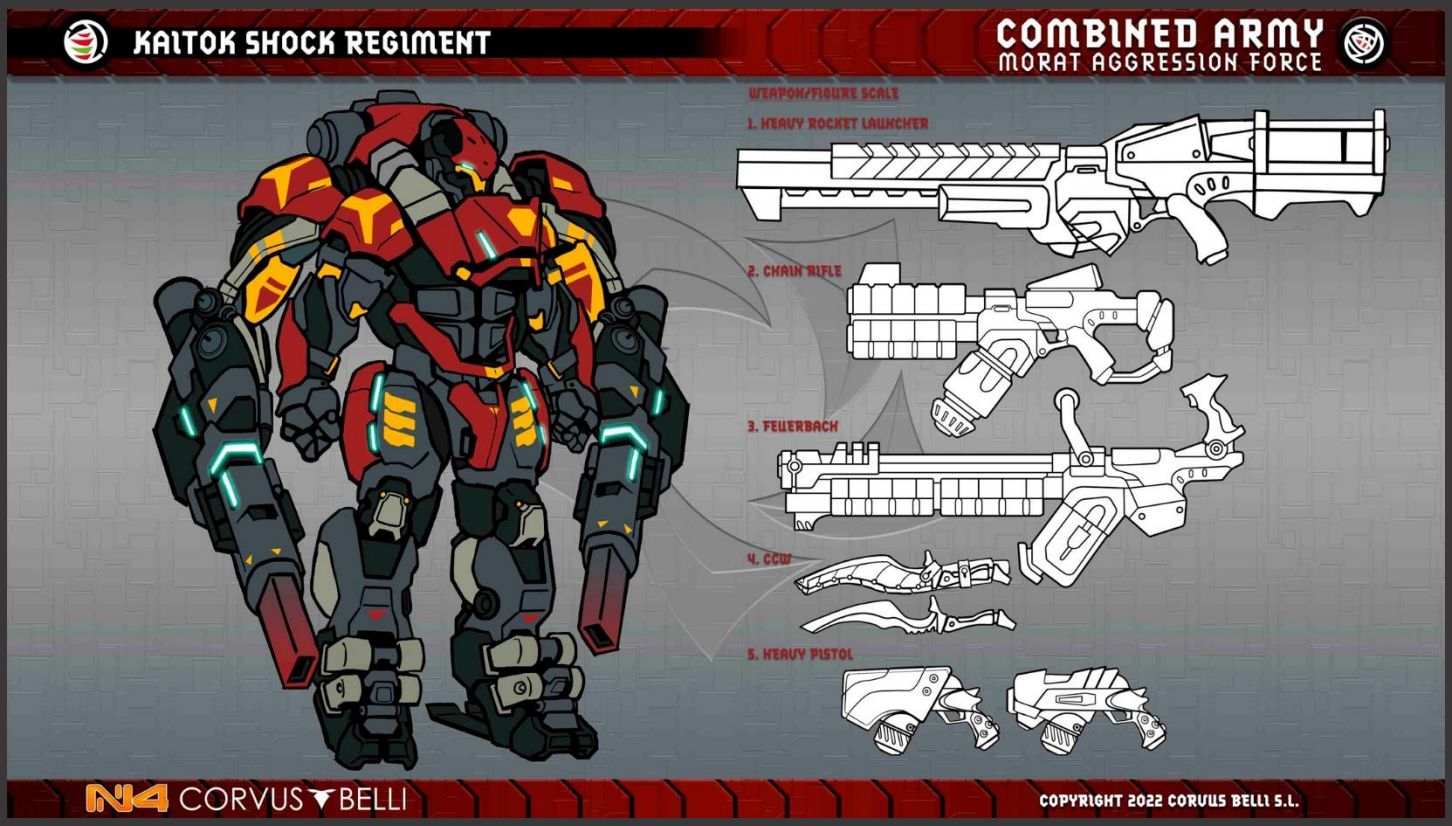
La Force d'Aggression Morat n'a pas été créée pour la défense, mais pour honorer son nom, qui ne lui a pas été donné en vain. Le véritable but des unités qui composent la Force d'agression est de servir de troupes de choc. Alors, qu'est-ce qui distingue les Kaitok des autres troupes Morat ? Très simple ; 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 inscrivent 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.



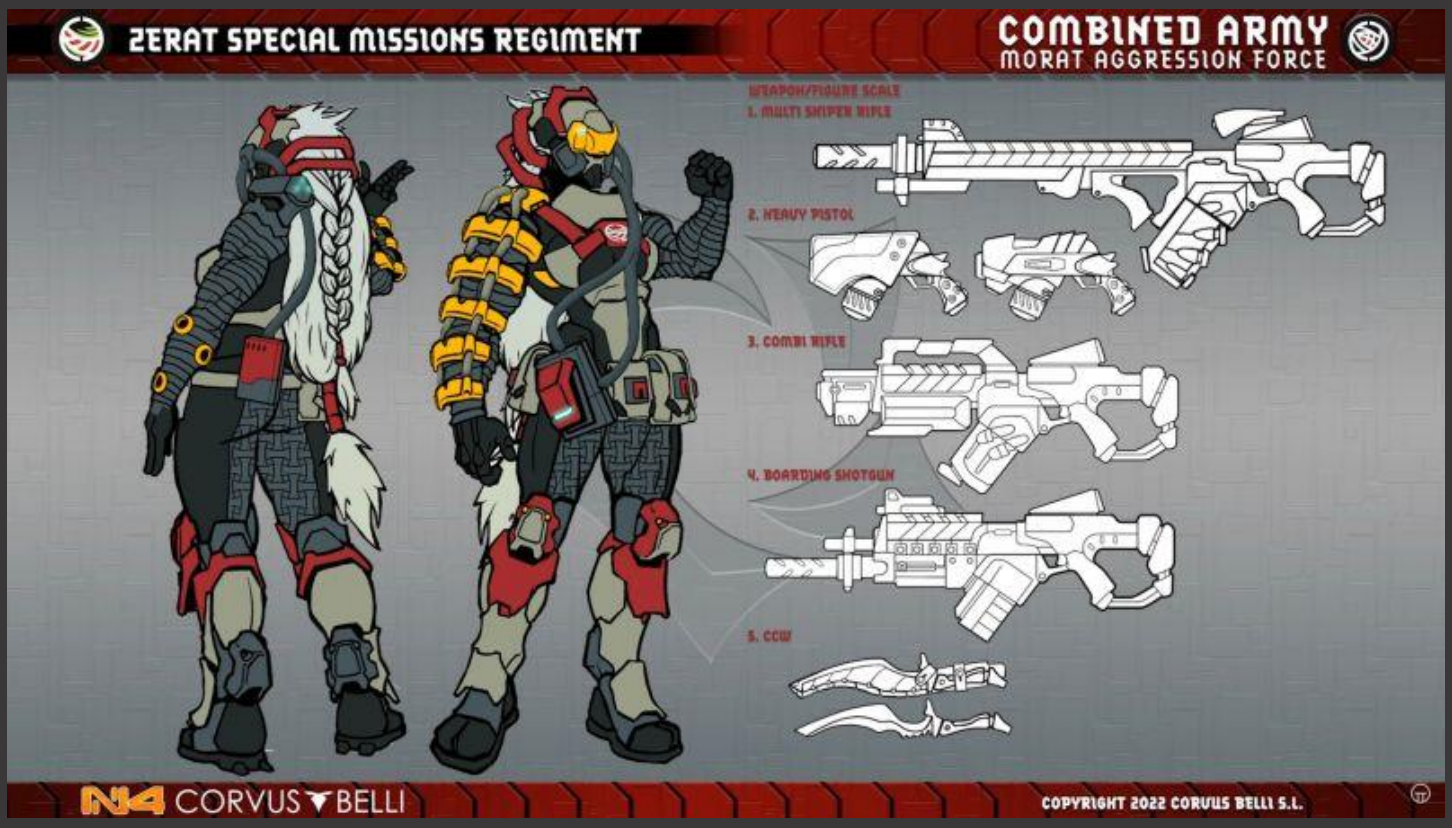
Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/Morat-aggression-forces-action-pack

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.



Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/dire-foes-mission-pack-10-slave-trophy

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.

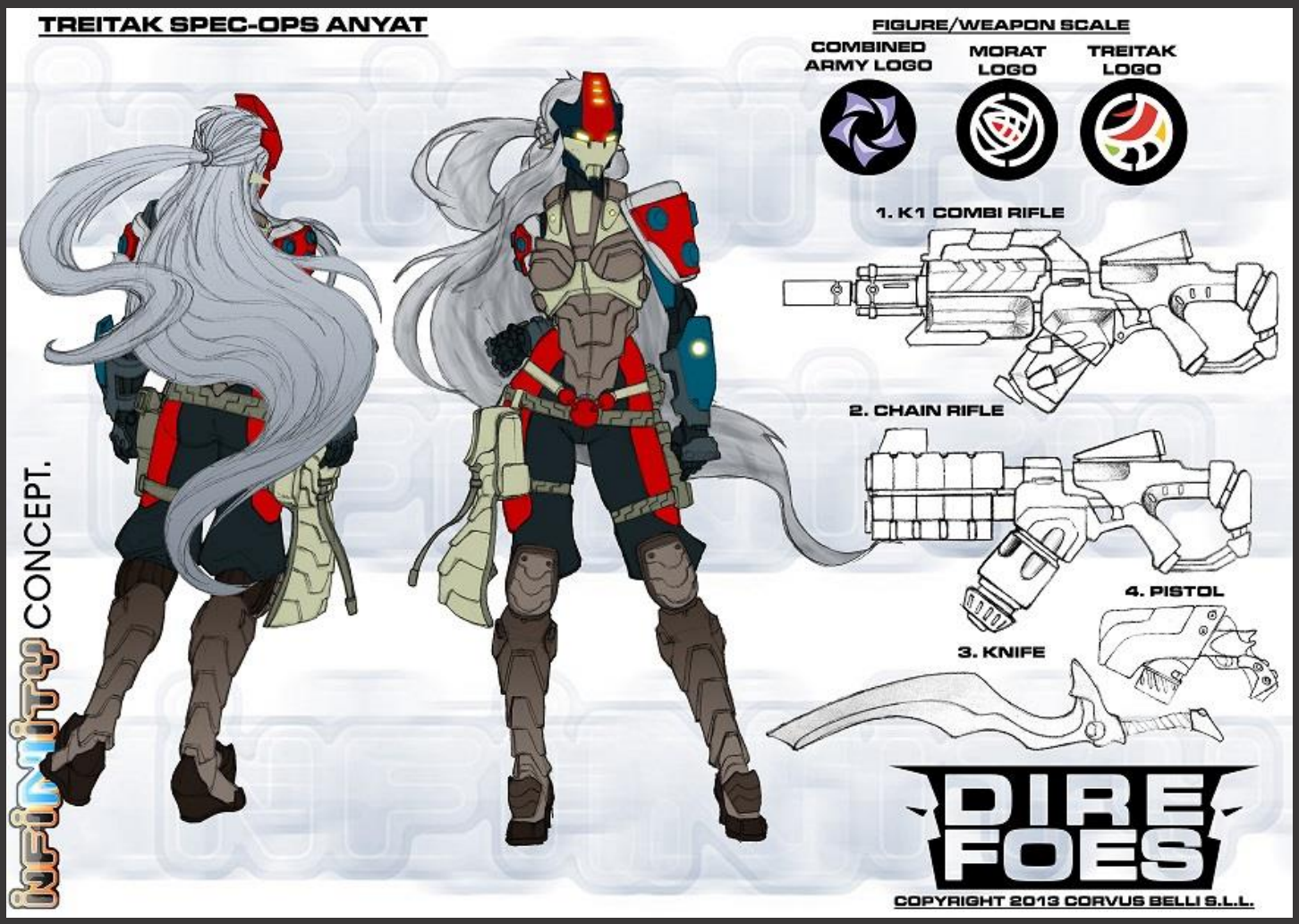
La chasse aux esclaves en fuite fait ainsi partie des tâches principales des Zabuk, tout en étant l'une des plus redoutées, puisqu'ils sont autorisés à capturer les fugitifs morts ou vivants, et la majorité des Zabuk préfèrent la première option. Leur impunité et leur indifférence à l'égard de la vie 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 intenables. 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 intenables. Peut-être qu'un jour son analyse des risques se révélera défaillante, 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.



Fantrad de l'Article :
https://infinitytheuniverse.com/blog/bultrak

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.

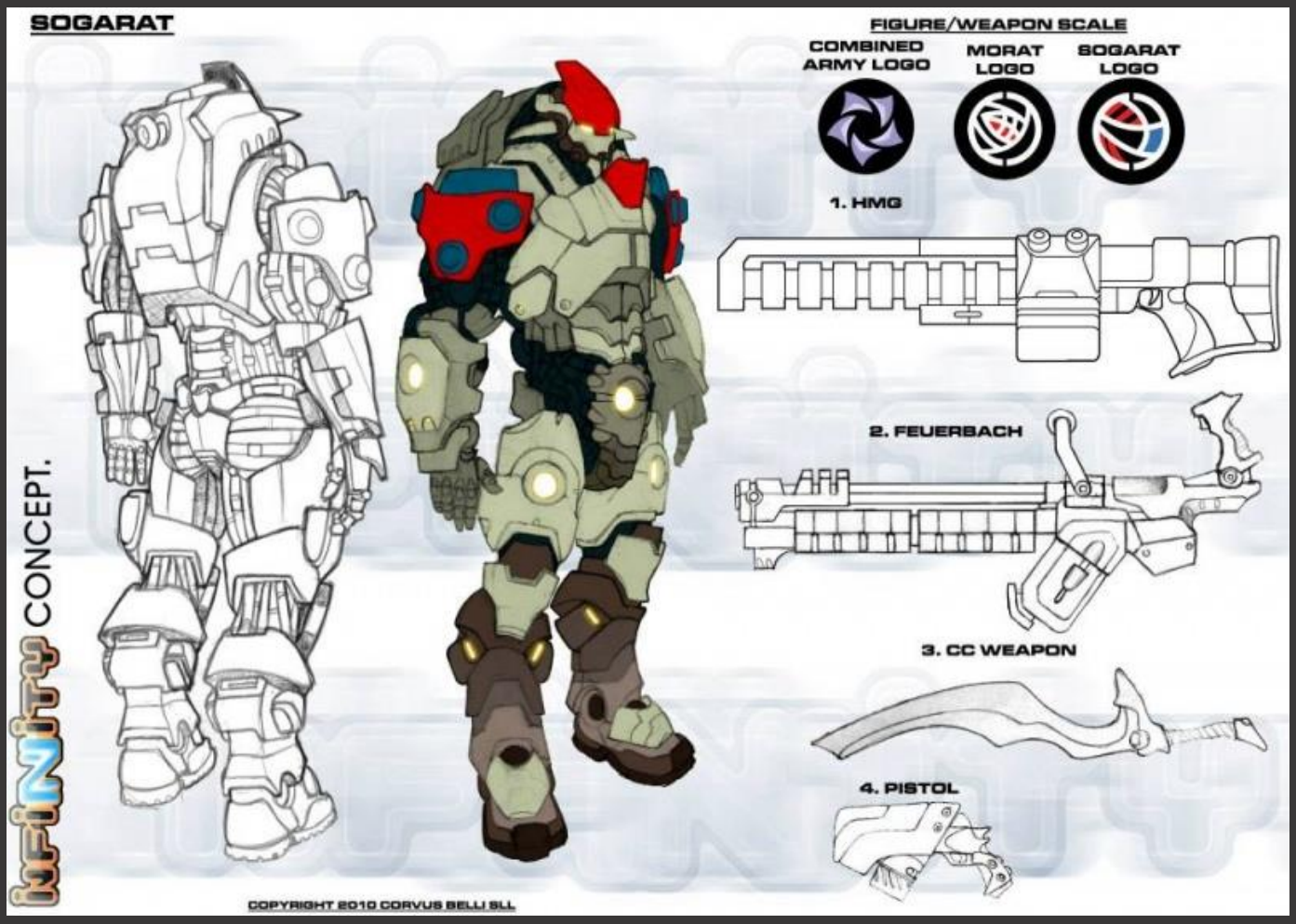
SOGARAT, RÉGIMENT TEMPÊTE

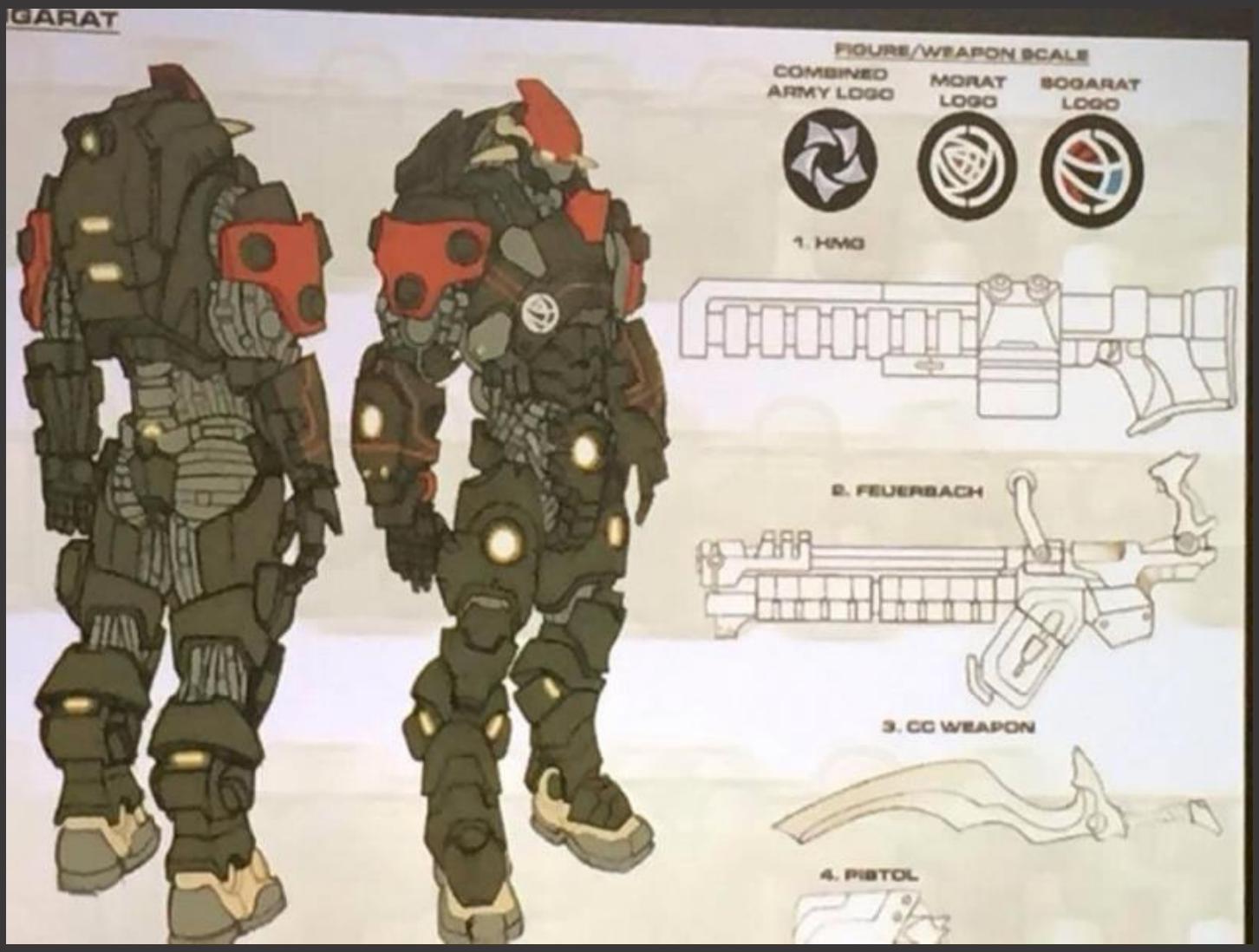
Le régiment Tempête Sogarat est l'un des plus anciens et prestigieux régiments des forces d'agression Morat. Leur fonction est simple : attaquer, vaincre et, comme leur nom l'indique, balayer l'ennemi du champ de bataille par une utilisation agressive et extrême d'une puissance de feu maximale.

Les Sogarat sont une unité de supériorité tactique terrestre, l'idéal de l'infanterie Morat. C'est le régiment qui a remporté le plus de Sotaraks - des affrontements pour gagner l'honneur de mener une bataille. Son quartier général est rempli de trophées résumant l'histoire violente des Morat, et ils sont la fierté de leur race. Étant une unité en service actif constant, et avec le nombre élevé de missions dont ils sont chargés, tout membre qui survit à une année de service est décoré de l'insigne très prisé de "Badirak" (Acte de Sacrifice). Le régiment a une politique de recrutement sélective stricte et implacable : servir avec les Sogarats est un honneur désiré par tous les soldats Morat. Il n'y a pas de pire disgrâce que celle de celui qui ne peut pas répondre aux attentes élevées de l'unité, remettant ainsi son armure et ses emblèmes d'identification. Les Sogarats sont considérés comme les rois incontestés de toutes les autres unités Morat. Personne n'ose se comparer à eux. Les affrontements avec ce régiment se terminent presque immédiatement. Ils écrasent toutes les unités qu'ils affrontent, sans sourciller. Ils exercent une domination indéniable et méritée. Ils sont une formation mythique,

protagonistes d'actes légendaires. Rien ne fait peur à un régiment qui incarne les vertus de la guerre, le compromis militaire, l'ambition guerrière et l'honneur martial.

Ils répondent à l'appel de l'honneur et mettent toute leur fureur et leur énergie dans la poursuite de la mission qui leur est assignée. Ils fixent les yeux de l'ennemi et agissent directement et brutalement, sans hésitation, comme le commande le canon traditionnel des forces d'agression Morat.


SOGARAT
FIGURE/WEAPON SCALE
COMBINED ARMY LOGO
MORAT LOGO
SOGARAT LOGO
1. HMG
2. FEUERBACH
3. CC WEAPON
4. PISTOL
INFINITY CONCEPT.
COPYRIGHT 2010 CORVUS BELLI SLL


GARAT
FIGURE/WEAPON SCALE
COMBINED ARMY LOGO
MORAT LOGO
SOGARAT LOGO
1. HMG
2. FEUERBACH
3. CC WEAPON
4. PISTOL

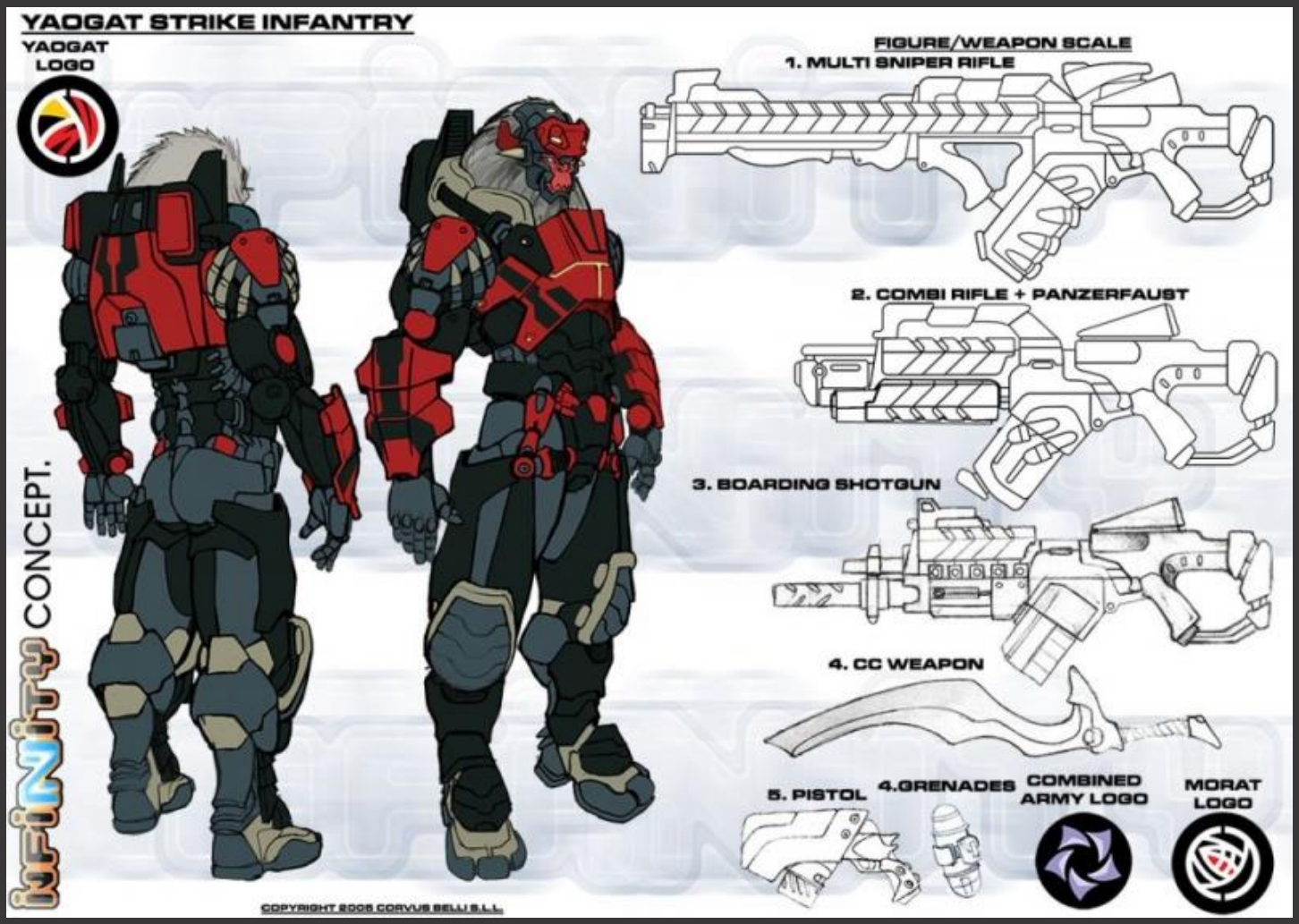
YAOGAT, INFANTERIE D'ASSAUT

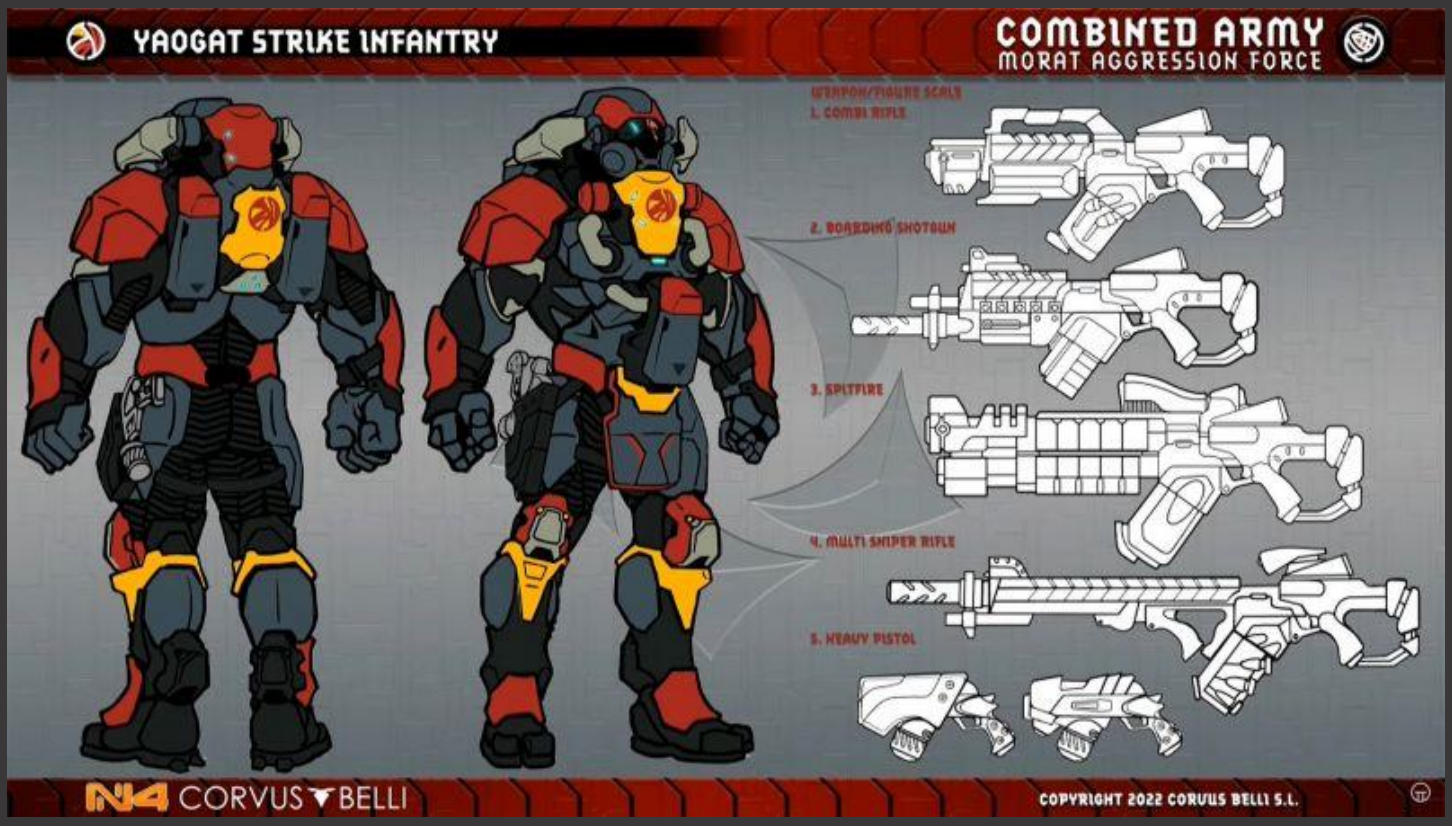
L'infanterie d'assaut Yaogat est une unité d'assaut d'élite capable d'exécuter des opérations de type commando. Les Yaogat sont prêts à se mobiliser dans des scénarios à haut risque, et se spécialisent dans les opérations de recherche et de destruction à dommages maximums.

Leur rôle opérationnel consiste à localiser, identifier, harceler et éliminer les forces ennemies avancées ou infiltrées par des opérations d'assaut et des actions directes. Les Yaogat sécurisent également les zones de combat et s'assurent qu'elles sont exemptes d'ennemis et de dangers cachés. Ils sont déployés en tant qu'unités d'engagement de précision rapprochée, opérant comme des équipes de contre-sniper. Leur tâche consiste à détecter et à neutraliser les tireurs d'élite cachés, ainsi que d'autres éléments hostiles camouflés, avant qu'ils ne puissent contacter les forces de la suprématie.

Suivant la logique de fonctionnement tordue et violente des Morat, le régiment travaille également comme unité de répression en territoire occupé. À l'origine, les Yaogat ont été chargés d'exécuter des opérations antiterroristes et de contre-guérilla, en agissant contre les forces partisanes. Dans ce rôle, l'infanterie de choc a une réputation bien méritée pour son comportement indiscriminé, non civilisé et sans pitié, lors des combats dans les zones civiles. Armé ou non, un civil n'est qu'une cible pour eux. Comme il se doit, l'insigne Morat pour 'Occupied Territory Activity' ornant l'emblème du régiment est rouge sang.

L'Unité Psi, le service de renseignement militaire de l'O-12, a classé les Yaogat comme "dangereux voyous et meurtriers", autorisant des procédures de justice militaire rapides et sommaires contre tous ceux d'entre eux capturés vivants, sans exception.

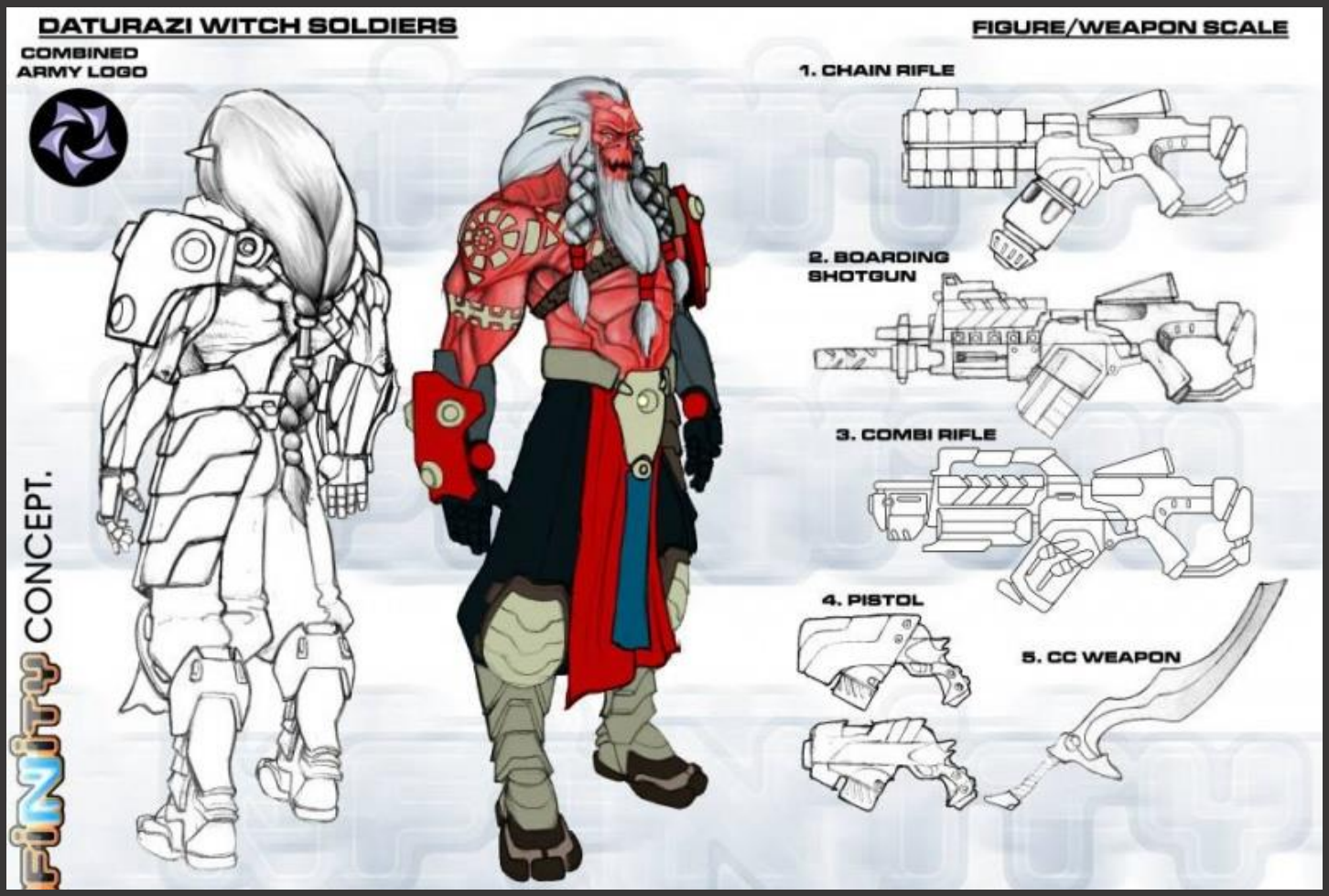

YAOGAT STRIKE INFANTRY
YAOGAT LOGO
FIGURE/WEAPON SCALE
1. MULTI SNIPER RIFLE
2. COMBI RIFLE + PANZERFAUST
3. BOARDING SHOTGUN
4. CC WEAPON
5. PISTOL
4.GRENADES
COMBINED ARMY LOGO
MORAT LOGO
INFINITY CONCEPT.
COPYRIGHT 2008 CORVUS BELLI S.L.L.


YAOGAT STRIKE INFANTRY
COMBINED ARMY
MORAT AGGRESSION FORCE
WEAPON/FIGURE SCALE
1. COMBI RIFLE
2. BOARDING SHOTGUN
3. SPITFIRE
4. MULTI SNIPER RIFLE
5. HEAVY PISTOL
N4 CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.

DATURAZI

Les références à ces derniers commencent à apparaître après l'effondrement du Quatrième Âge Morat, dans le cadre de la Renaissance des Couteaux qui a suivi l'intervention de l'IE dans les affaires Morat, époque à laquelle le comlog de l'IE est devenu la possession la plus précieuse des citoyens Morat. Il s'agissait à l'origine d'une caste militaire d'élite, l'Ordre des Soldats Dāturazi, peut-être le premier groupe de militaires morats équipés de comlogs de terrain entièrement fonctionnel. L'école de guerre Dāturazi était fondée sur l'intégration esprit/comlog, une discipline mentale et un art martial holistique conçus pour extraire tous les avantages d'un Comlog, de l'amélioration sensorielle aux temps de réponse d'un ordinateur. Cette approche du combat était inédite dans la culture Morat, qui n'avait jamais appliqué de techniques de méditation à la guerre.

Les Dāturazi étaient à l'origine une caste de disciples du dieu morat de la guerre, Cotoya. Cependant, étant donné l'attitude détachée des Morats envers la religion en général, l'Ordre est devenu fondamentalement un moyen pour les soldats prometteurs de gagner de l'influence dans l'armée. Ce que les jeunes Morats ont adopté avec enthousiasme, ce sont les enseignements de l'Ordre sur le combat maniaque au corps à corps, ou la "guerre sale". Les Dāturazi prônent les vertus du combat rapproché, personnel et individuel, qui consiste à arracher la vie de son ennemi à mains nues. Les cérémonies d'ordination que les initiés subissent juste avant leur baptême du feu sont si horribles que même les Morats préfèrent ne pas entrer dans les détails.


DATURAZI WITCH SOLDIERS
FIGURE/WEAPON SCALE
COMBINED ARMY LOGO
1. CHAIN RIFLE
2. BOARDING SHOTGUN
3. COMBI RIFLE
4. PISTOL
5. CC WEAPON
FINITY CONCEPT.

DATURAZI WITCH-SOLDIERS
COMBINED ARMY
MORAT AGGRESSION FORCE
WEAPON/FIGURE SCALE
1. CCW
2. CHAIN RIFLE
3. BOARDING SHOTGUN
4. COMBI RIFLE
5. HEAVY PISTOL
6. SMOKE GRENADES
N4 CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2022 CORVUS BELLI S.L.

KORNAK GAZAROT

« Allons-y, bande de bâtards ! Aujourd'hui est le jour du feu et de la fureur ! La guerre est notre vie ! La mort est notre destin ! Nous sommes des Morat ! Personne ne peut nous arrêter ! »

Kornak Gazarot menant les forces Morat sur la brèche de Felsigen Tür.
Deuxième offensive de Paradiso.

Kornak Gazarot est un héros à part entière ; un titan qui s'est bâti par lui-même et qui, venant d'origines modestes, a atteint un statut légendaire parmi les Morat grâce à sa rage, sa persistance et son courage.

Kornak est issu des Orlorat, une minorité ethnique morate descendant d'un ancien et puissant empire militaire qui a été balayé par l'une des habituelles vagues de violence si caractéristiques de l'histoire Morat. Les Orlorat, exposés au génocide, ont été presque exterminés, étant réduits à quelques petites populations assujetties. Leur gloire effacée et leur prestige ruiné, les Orlorat sont devenus les parias de la société Morat. Méprisés par tous, ils sont considérés comme indignes de faire partie des régiments de combat Morat, soit la pire humiliation possible pour un Morat.

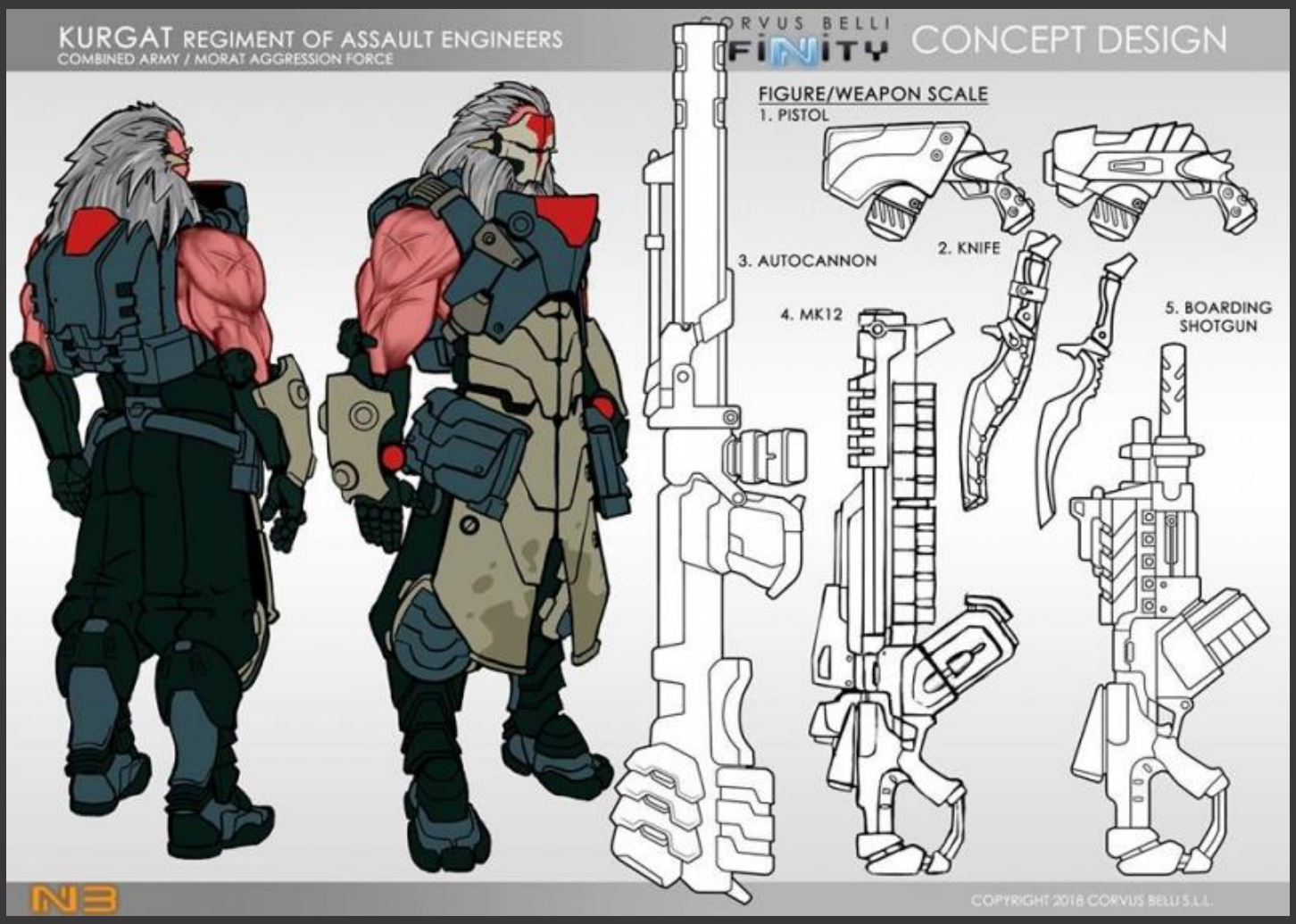
Kornak a dû affronter tous ces préjugés, subir la honte de s'être engagé pendant les Guerres Scintillantes et d'avoir été placé dans le régiment logistique à l'arrière-garde, subir les moqueries constantes de ses camarades et les coups de ses supérieurs. Mais un proverbe militaire Morat dit "La guerre est la mère de la fortune". Kornak a cherché toutes les occasions possibles de montrer ses qualités de guerrier et il en a profité pleinement. La passion et le courage dont il a fait preuve au combat ont fait avancer sa carrière militaire fulgurante pendant les Guerres Scintillantes et leurs successeurs, les Conflits Éclatants, collectionnant promotions, médailles et décorations, gagnées dans le sang et le feu. Très vite, son origine orlorat a cessé d'être un problème, éclipsé par ses actions au combat et surtout par ses capacités tactiques et stratégiques innées.

Kornak a un grand talent de stratège, capable de prévoir les mouvements de l'ennemi et d'agir avant lui. Mais c'est en première ligne de la bataille, au milieu du feu et du maelström, qu'il se distingue vraiment comme un Kosutarat, un officier-guerrier supérieur. Les Morat savent que lorsqu'ils sont dans une impasse et que la situation semble désespérée, ils peuvent toujours compter sur Kornak qui apparaît et leur donne un coup de pied au cul pour les encourager et les entraîner vers la victoire, criant des ordres et exigeant des trophées sanglants arrachés à l'ennemi.

Kornak semble venir de ces temps sombres de l'histoire de Morat où tout était encore plus cruel et viscéral, où l'audace et le courage étaient le premier et le dernier facteur déterminant le succès dans la bataille et la gloire dans la guerre. Kornak est aussi audacieux qu'audacieux ; il ne recule jamais devant le danger et avance toujours vers l'adversaire. Peu importe le nombre ou la puissance de feu de l'ennemi, Kornak Gazarot ne recule devant rien ni personne !

KURGAT

Dans la pratique militaire Morat, les ingénieurs sont des soldats spécialement formés pour apporter un soutien immédiat aux opérations d'infanterie, en dégageant les obstacles et en travaillant en première ligne des combats. Ils peuvent également réparer les machines et les équipements endommagés, mais un ingénieur morat est quand même né pour faire exploser des choses. Les Kurgat sont les véritables exemples du génie d'assaut morat. C'est un régiment de combat, expert en techniques de frappe, dont la mission est d'attaquer et de détruire les positions fortifiées. Ils couvrent l'avance du reste des unités Morat, en faisant sauter les structures gênantes et en repoussant les contre-attaques lancées par l'ennemi. Ils sont composés de véritables combattants, dotés de l'attitude militaire tranchante des guerriers qui incarnent le fer de lance de leur armée. La brutalité de leurs attaques rapides et dévastatrices est la clé de leur succès. Les Kurgat pénètrent sur le champ de bataille en portant des explosifs, des équipements et les plus gros fusils disponibles. Ils sont facilement identifiables par leur apparence. Ils portent tous des cicatrices qui racontent l'histoire de situations de combat directes et dangereuses, impliquant des tirs ennemis et des explosions continues pour faire sauter leurs cibles. Les Kurgat croient fermement que leurs cicatrices doivent être portées avec fierté car elles sont les médailles de ces troupes d'assaut. Les cicatrices sont intimidantes, elles indiquent à l'ennemi que leur porteur a affronté la mort et en est sorti victorieux. En raison de ces caractéristiques, le régiment a une longue tradition de dureté, devant participer et gagner de nombreux Sotaraks. Selon leur devise officieuse, les Kurgat sont toujours faciles à trouver : ils se trouvent sur la section de la ligne de front où il y a le plus d'explosions, de feu et de fumée.


KURGAT REGIMENT OF ASSAULT ENGINEERS
COMBINED ARMY / MORAT AGGRESSION FORCE
CORVUS BELLI
FINITY CONCEPT DESIGN
FIGURE/WEAPON SCALE
1. PISTOL
2. KNIFE
3. AUTOCANNON
4. MK12
5. BOARDING SHOTGUN
N3
COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.L.L.

KURGAT
COMBINED ARMY LOGO
MORAT LOGO
KURGAT LOGO
2. MK12
3. BOARDING SHOTGUN
6. CUCHILLO
5. PISTOL
4.D-CHARGES
INFINITY CONCEPT

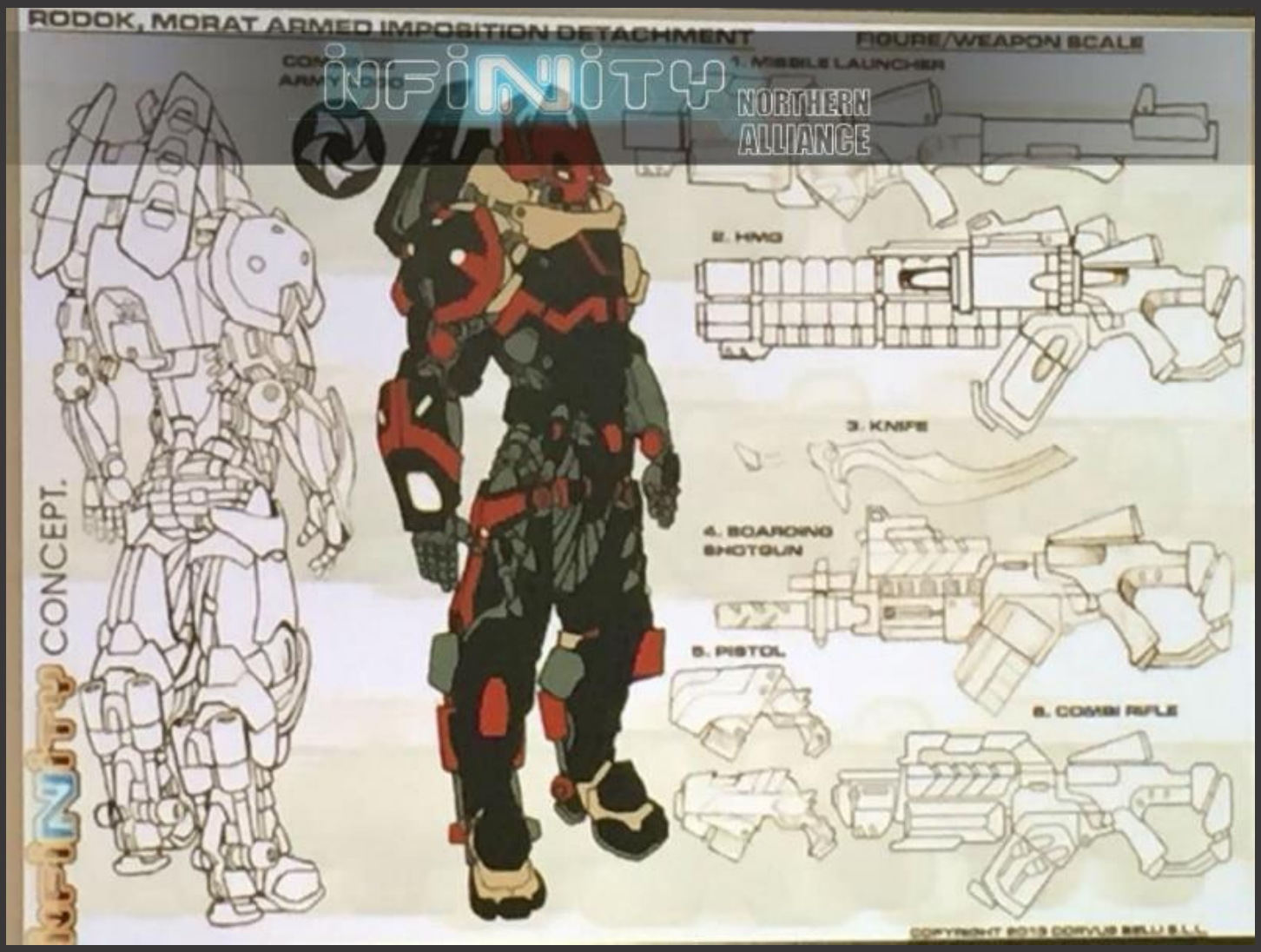
RODOK

Le détachement Rodok est un exemple parfait de la conception Morat de l'honneur poussée jusqu'à ses ultimes conséquences. C'est l'une des unités les plus récentes des forces d'agression morat, et avec moins de cinquante ans de service, elle n'a pas la tradition glorieuse des régiments plus anciens. Ceci est une source de honte absolue dans l'armée Morat.

Pour se faire un nom et rivaliser avec les régiments d'élite, le détachement ne peut se permettre de montrer la moindre faiblesse dans son ascension dans la hiérarchie compétitive du prestige militaire. Sachant cela, les Rodoks se donnent à deux cents pour cent dans chaque mission. Leur engagement est si fort qu'ils considèrent comme une insulte personnelle le fait qu'une autre unité obtienne un meilleur score ou se montre plus forte qu'eux. Avec une détermination sans faille, ils font sortir leur détachement de l'obscurité déshonorante des rangs intermédiaires. Ils se frayent un chemin jusqu'au sommet, se battant dans chaque Sotarak pour avoir une chance de faire leurs preuves devant le haut commandement à des postes de responsabilité. Et chaque jour, ils récoltent de plus en plus de victoires dans ces combats rituels avec leur style de combat unique. Avec chaque Sotarak gagné, ils deviennent plus visibles dans les moments critiques de la bataille, et gagnent plus de renommée pour leur régiment.

Les Rodoks ont dû s'acclimater à leur nouvel équipement de mobilité accrue, mais ils en ont tiré un avantage tactique essentiel. Il s'agit d'un changement de paradigme difficile en ce qui concerne l'espace de combat, mais il a ouvert de nouvelles possibilités et de nouveaux vecteurs d'attaque que

les Rodoks ont affinés pour en faire un véritable style de combat, en le forçant jusqu'à ce qu'il devienne une seconde nature. Les Rodoks sont une unité d'assaut spécialisée, une équipe conçue pour exercer un contrôle sur la zone d'opérations par le feu et le déplacement. Leur philosophie tactique repose sur quatre principes : "Se déplacer constamment. Attaquer continuellement. Frapper fort. Éviter l'attrition". Ils savent qu'ils sont désavantagés dans un conflit prolongé, qu'ils ne peuvent pas gagner en attendant que leurs adversaires fassent des erreurs. Ils doivent être proactifs. Ils doivent être plus agressifs et frapper plus fort que l'ennemi. Ils doivent être plus Morat que Morat. Avec leur penchant pour les armes puissantes et pour le mitraillage vers leurs ennemis pour un carnage rapproché, les Rodoks peuvent être plus Morat que n'importe qui.



SURYAT

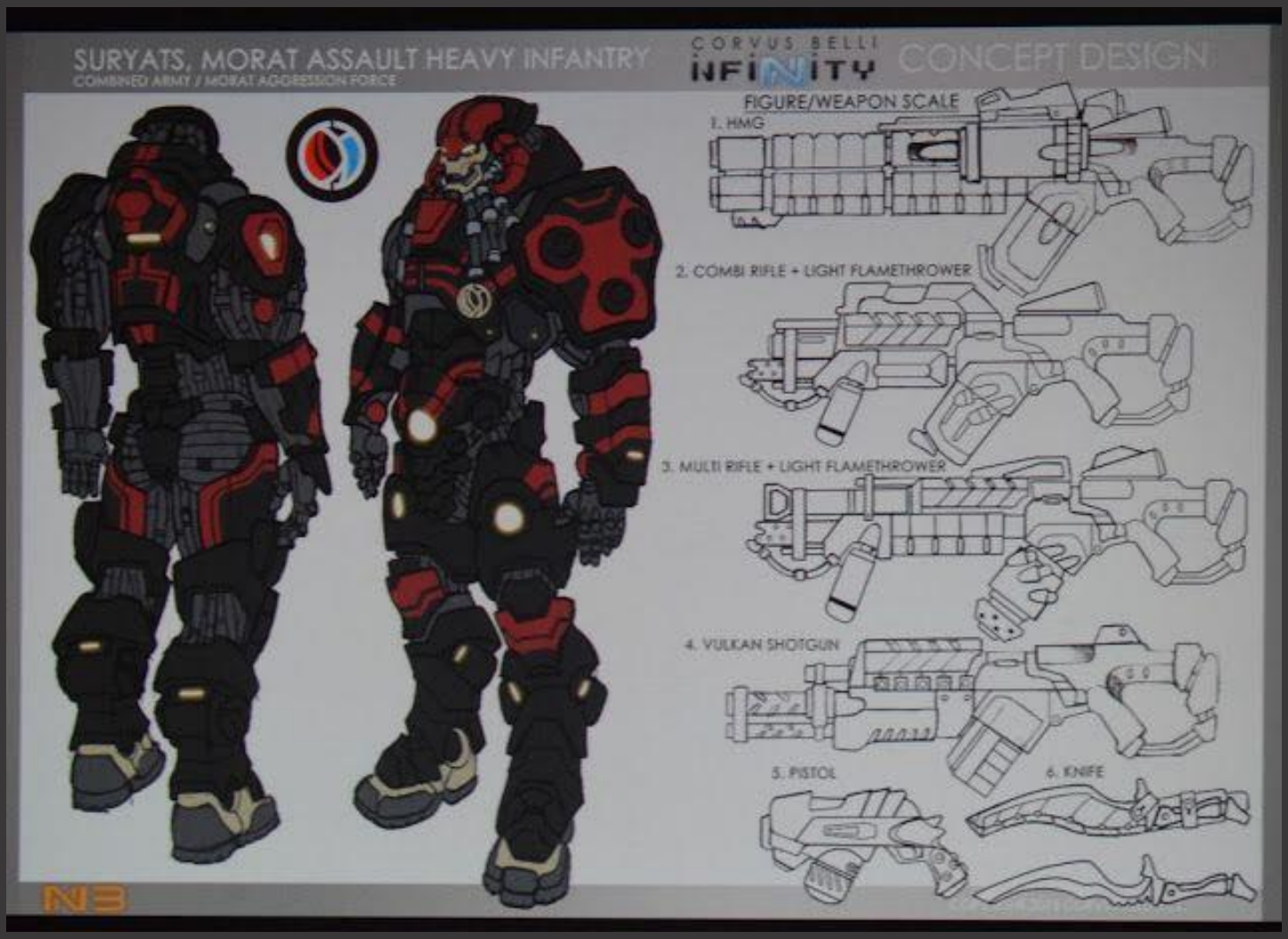
Les glorieux états de service du régiment Suryat remontent à l'aube de la Renaissance du Couteau. Les Suryats ont participé et apprécié toutes les guerres de l'histoire militaire moderne Morat. L'incursion de Sargasso ? Un défi intéressant. Les Guerres Scintillantes ? Un jeu d'enfant. Les Conflits Eclatant ? Un simple exercice de chauffage. La campagne Tohaa ? Une routine stimulante.

Le régiment d'infanterie lourde d'assaut Suryat est un corps d'élite intégralement composé de membres de la caste Surat. Dans la société Morat, les Surat sont des Morat à part entière, des vétérans militaires qui ont gagné leur pleine citoyenneté sur le champ de bataille, leur foyer naturel. Les soldats Surat sont des professionnels de la guerre ; des gars durs mais tactiquement flexibles. Lorsqu'ils sont arrivés sur Paradiso, ils portaient un modèle standard d'armure d'assaut, propre au régiment Suryat : rapide et résistant, mais aussi lourd. Un modèle adapté au combat urbain ainsi qu'aux assauts navals, mais inadéquat pour les jungles denses de la planète émeraude. Et un Suryat ne peut pas laisser le terme "inadéquat" s'appliquer, car dans cette unité, l'excellence et les meilleures performances sont toujours requises. Un Suryat doit être toujours prêt, toujours bien préparé. C'est pourquoi ils ont modifié leurs tactiques, leur armement et leur équipement, les rendant adaptés non seulement au théâtre d'opérations mais aussi à leurs adversaires, surtout après la récente irruption des Tohaa dans le

théâtre d'opérations de Paradiso. Car, après de longues années de campagne contre cette race, s'il y a une chose que les Suryats connaissent bien, c'est comment tuer des Tohaa... presque aussi bien qu'ils savent comment tuer des humains.

L'infanterie d'assaut lourde Morat est celle chargée d'attaquer les positions fortifiées et est spécialisée dans le combat rapproché, que ce soit en situation urbaine ou à l'intérieur des vaisseaux.

Les définir comme "durs" n'en dit pas assez sur eux. Ce sont des vétérans ayant plusieurs années d'expérience au combat, ayant participé aux Conflits Eclatants et ses prédécesseurs, les Guerres Scintillantes. Ils ont survécu à des attaques et subi des embuscades ; ils ont été blessés à plusieurs reprises et ont vu leurs compagnons enterrés. Le bruit de la guerre est si naturel pour eux que, si les décharges d'artillerie cessent pendant la nuit, ils sautent de leur lit, prêts à affronter une éventuelle avancée de l'ennemi. L'odeur de la poudre et l'ozone brûlé des décharges d'énergie sont comme une drogue pour eux. Au combat, les Suryats sont très rapides et surprennent toujours leurs adversaires par la rapidité et le courage de leurs assauts.



KRAKOT RENÉGAT

Les renégats Morats sont prêts à vendre leurs services à quiconque peut payer leur prix, les renégats Krakot sont la solution la plus brutale à tout problème nécessitant la force. Berserk, chaotiques et imprévisibles, ils rempliront les conditions de la mission, mais ne seront pas responsables des dommages subis au cours du processus. Les renégats Krakot se délectent de la fureur du combat. Ce sont des criminels Morat qui ont échappé à une peine de mort certaine pour vivre leur propre but de guerre.

"Imaginez, si vous le pouvez, un transport de la CMB du Commissariat Exrah rempli à pleine capacité de condamnés Morat. Je parle d'un régiment pénal complet des forces d'agression, un condensé de certains des Morat les plus laids, les plus vils et les plus hargneux que leur race fétide puisse engendrer. 100% pure, certifiée putains-en-boîte. Eh bien, c'est exactement ce que nos batteries de défense aérienne ont soufflé du ciel et sur un territoire neutre il y a quelques mois. Malheureusement, il s'est avéré plus tard que certains des condamnés ont survécu à l'atterrissage en catastrophe et ont fui l'épave. Immédiatement après, nous avons commencé à recevoir des rapports de raids de pillage sur les forces humaines et aliens tout le long du no-man's-land. Gardez à l'esprit que les régiments

pénaux Morat n'ont rien à voir avec ceux des services impériaux. Nos criminels sont envoyés en première ligne pour gagner leur liberté au combat, mais les Morat pensent que seul un vrai soldat devrait avoir l'honneur de servir au combat, ils utilisent donc leurs régiments pénitentiaires comme travailleurs forcés sous le feu ennemi. Leur peine consiste donc à creuser des tranchées et à dégager les débris des vecteurs d'attaque. Bien que leur travail se déroule au cœur du combat, ils ne reçoivent pas d'armes, mais seulement des drogues améliorant les performances, afin de tirer le maximum d'eux tant qu'ils sont en vie. En d'autres termes, il s'agit d'une condamnation à mort au ralenti. Je suis sûr que vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'ils ne souffrent pas de la perte de leurs anciens camarades.

Ces Morat sont désespérés. Ils essaient de vivre dans le no man's land, ce qui n'est pas une mince affaire si l'on considère que tous ceux qu'ils rencontrent sont assurés d'essayer de les tuer. Donc ils sont prêts à négocier. Ils se sont appropriés certaines des armes de leurs ravisseurs et sont prêts à les utiliser contre n'importe qui en échange de fournitures, de drogues de combat ou d'une sorte de carte "sortie de prison". Nous savons avec certitude qu'un certain nombre de sociétés ont conclu des accords avec eux pour organiser des raids sous faux drapeau contre leurs concurrents à Paradiso, sous couvert d'opérations militaires combinées. Nous avons également des rapports non confirmés selon lesquels certains bureaux de renseignements auraient contacté les renégats Morat avec des intentions similaires. Il est intéressant de noter qu'il semble qu'ils aient même travaillé pour les forces d'agression Morat, acceptant des opérations que les Morat considèrent comme indignes ou répugnantes en échange d'un sauf-conduit. Pour résumer : ils sont à notre porte, ils sont disponibles, ils n'ont aucun scrupule et ils sont bons à une chose et une seule : tuer. Nous savons où les trouver et comment les contacter. Le but, à ce stade, si vous me permettez de le dire, est d'établir exactement ce que votre conscience vous dicte de faire avec cette information. Puis-je rappeler à chacun que tout ce qui est dit dans cette réunion est entièrement confidentiel et top secret...

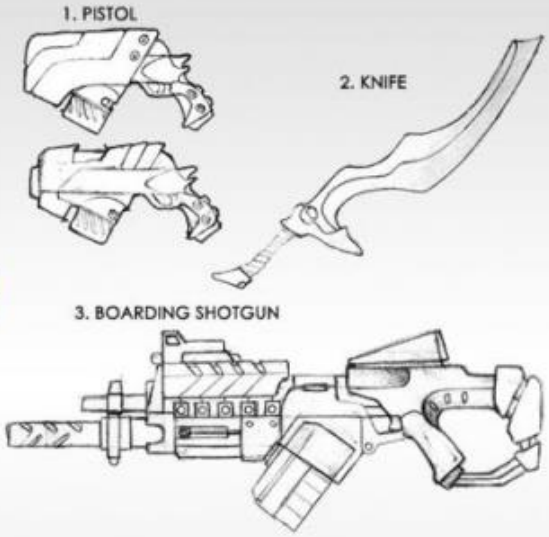
---Shangwei (capitaine) Li Feifei, officier-analyste du Yǎnjīng, service de renseignement militaire de Yu Jing. Salle de conférence du vaisseau amiral Liángqí ("Oiseau Radieux"). Ancrage orbital au-dessus de Paradiso.

KRAKOT RENEGADES, MORAT FUGITIVES

MERCENARIES / MORAT AGGRESSION FORCE

CORVUS BELLI INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPON SCALE



COPYRIGHT 2016 CORVUS BELLI S.L.L.

KENDRAT

La vie de Kendrat a toujours été marquée par la violence. Fille de deux membres des Forces d'Agression Morat tombés au combat, elle a passé sa jeunesse à passer d'un centre de redressement à un autre. Les établissements de redressement Morat constituent des centres d'entraînement où l'on apprend à survivre et à se battre. Kendrat malgré ses déménagements y fut néanmoins très assidue et devint une étudiante si douée dans ces domaines qu'elle se retrouva dans une vraie prison, un endroit qui fit d'elle une criminelle professionnelle.

Lorsqu'ils la libérèrent, elle passa quelque temps dans la zone des docks d'une station orbitale, où elle chargeait et déchargeait des vaisseaux spatiaux et parfois même fracassait des gueules pour les patrons d'un groupe mafieux local, un travail où elle était parfaitement qualifiée.

Cependant, Kendrat fût finalement forcée de s'enrôler dans les Forces d'Agression Morat pour éviter d'être lynchée ou bien pire, car elle se retrouva du côté des perdants dans une guerre de gangs. Mais en réalité, la vie n'est pas plus facile dans l'armée Morat, et Kendrat a rapidement été envoyée au combat et stationnée sur le front de Paradiso.

Là, son manque de discipline et sa propension à la violence directe et excessive lui valurent des ennuis constants, jusqu'au jour où elle commit l'erreur de malmener un peu son commandant. Les conséquences furent tout d'abord qu'elle goûta à la fois aux articulations, puis aux bottes du Raktorat

de sa compagnie, et fut ensuite affectée à un régiment correctionnel Krakot. Plus précisément, au même régiment Krakot dont le transport aérien fut abattu et perdu dans les jungles de Paradiso, et dont les membres, y compris Kendrat, désertèrent et se retrouvèrent comme mercenaires Morat dans la Sphère.

Si cette Krakot n'aimait pas beaucoup les humains, elle n'aimait pas davantage les siens. Elle parvint donc à décrocher quelques contrats avec la Compagnie Ikari, un groupe de mercenaires qui fit bon usage de son talent pour la violence. Cette renégate a prouvé sa valeur en tuant tout ce que le colonel Ikari lui confiait. Ainsi, dès que le Kamaitachi Maru, le cargo blindé léger de cette compagnie, est revenu à la station Sefurokku, le quartier général de ce groupe de mercenaires dans les Confins Humains, Kendrat a su s'y faire une place.

Ainsi, les Confins Humains devinrent son nouveau théâtre d'opérations, une région frontalière où un Krakot peut trouver des opportunités de travail et où il a moins de chance d'être arrêté par les autorités pour son statut d'alien non répertorié. Mais cela ne veut pas dire que cela n'arrivera pas un jour ou l'autre et, pour une raison ou une autre, elle pourrait se retrouver dans une cellule du Bureau Aegis, qui se moque bien d'avoir des documents en règle ou de recevoir une quelconque plainte de la part de la société Ikari. Mais en attendant, Kendrat continuera à faire son truc, à vendre ses poings et à chercher l'action comme si elle était un ouragan professionnel. Parce que pour elle, défoncer et piétiner tous ceux qui croisent son chemin est la chose la plus naturelle à faire. Avec un tempérament aussi explosif que la poudre à canon, Kendrat est toujours à fond : une Krakot brutale, dotée de poings qui semblent contenir de la nitroglycérine et d'une attitude qui promet des ennuis, elle est juste parfaite pour une entreprise aussi immorale que les Ikari.

KENDRAT

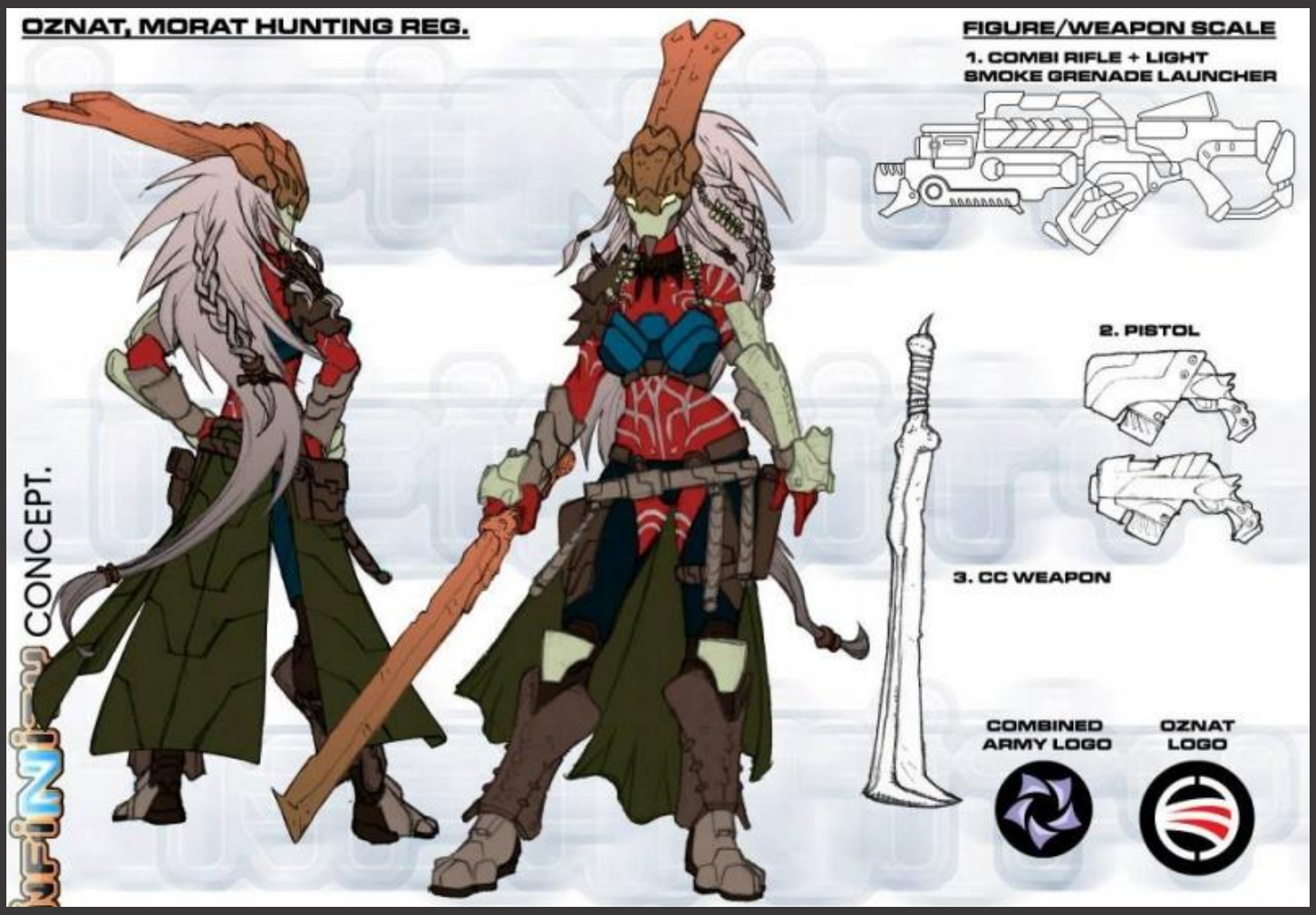
"La chasse est le reflet de la dualité de l'existence des Morat : la vie et la mort sont liées par un lien sanglant. Le frisson de la chasse est la vie, et la mort sa cible."

-Revek, Maître chasseur de l'âge du fléau, deuxième âge Morat.

La chasse est le sport roi des Morat, elle constitue un entraînement parfait pour la guerre. Mais pour pouvoir chasser les énormes et très dangereux prédateurs d'Ugarat, leur planète d'origine, les Morat ont développé un système de chasse en battue dans lequel la collaboration entre des groupes distincts de chasseurs et de rabatteurs leur permet d'abattre des proies qui seraient imbattables pour un chasseur solitaire. Dans une battue Morat, la tâche des rabatteurs est de rassembler de petits prédateurs entraînés contre leur proie, l'harcelant, l'affaiblissant et la conduisant là où les chasseurs Morat l'attendent pour la tuer. Traditionnellement, les tâches de battue sont accomplies par les femmes Morat, ou "Oznats", qui, depuis les temps anciens, se sont jointes à la chasse de la même manière que les hommes. Dans la tradition militaire Morat, les groupes de chasseurs dirigés par des Oznats ont été largement utilisés au combat.

C'est pourquoi, lorsque l'IE a ramené les Affamés de la fosse de l'enfer où il les a trouvés, les Morat ont réalisé la supériorité tactique d'un groupe organisé de ces créatures redoutables, dirigées au combat par des fouets Oznat performants.

La technique d'entraînement des Oznat consiste à prendre la tête de la meute de la manière la plus brutale possible. Ainsi, l'Oznat défie le mâle ou la femelle alpha, selon qu'il s'agit d'un groupe de Gakis ou de Pretas. Lors du concours, l'Oznat imite le comportement rituel des Affamés, mais en le portant à l'extrême. Elle ne se contente pas de tuer le mâle/femelle alpha de ses propres mains, mais le déchire et dévore ses entrailles devant toute la meute. Par ce procédé dangereux et risqué, l'Oznat prend incontestablement la tête du groupe qui, dorénavant, obéira à tous ses ordres. En termes d'agressivité et de brutalité, une femelle Morat peut être le mâle alpha de n'importe quelle autre race.



AFFAMÉS

Les Affamés sont des agents légers de combat. Ils appartiennent à une race abjecte trouvée par l'IE sur une planète perdue. La différence entre les Gakis et les Pretas réside dans la présence du mâle, un parasite symbiote hébergé à la base du crâne. Ce symbiote mâle, afin de se nourrir, perturbe la biochimie du corps de la femelle-hôte (Gaki), accélérant les connexions neuronales et lui conférant une plus grande intelligence. L'être qui en résulte est un Preta qui, même s'il ne sera pas complètement rationnel, aura une meilleure capacité d'apprentissage et une plus grande aptitude à manipuler les objets. L'IE les entraîne avec un système d'essai-récompense, en stimulant artificiellement leurs sensations de faim. C'est la raison de leur désignation militaire au sein de l'Armée Combinée comme "Les Affamés". Les humains les ont rencontrés sur Paradiso et les ont appelés Gakis et Pretas, fantômes cannibales en japonais et en hindi, en raison de la férocité de leurs attaques et parce qu'ils aiment se déplacer en meute. Leur principale utilité militaire est la dissuasion et la rupture des lignes ennemies. L'expérience a appris aux troupes humaines qu'il n'est pas sage de les laisser s'approcher de trop près. Les Affamés sont entraînés à être plus insidieux qu'intelligents. Ils possèdent des armes de combat rapproché sous forme de griffes de bras modifiées, et les Pretas, grâce à la présence du symbiote mâle, peuvent expulser à grande vitesse de larges gerbes de petites excroissances calcaires avec l'efficacité d'une arme à shrapnel. Les Pretas possèdent également la capacité d'exsuder des

globules chargés de neurotoxines appelées Bio-mines, un avantage évolutif développé pour protéger leurs lieux de ponte. Les Pretas préfèrent se déplacer en groupe, suivant simultanément des schémas aléatoires pour offrir plus de possibilités de victoire. Ils sont pires qu'il n'y paraît, la vitesse et la détermination de leurs attaques en faisant des ennemis implacables et terrifiants. Comme on le dit couramment à leur sujet, ils ne renonceront jamais à leur livre de chair.

Fantrad de l'Article :
-

DROPSUIT TARYOT

Fantrad de l'Article :
-

RINDAK