



## SOMMAIRE

LA NAISSANCE D'INFINITY. NOTES SUR LE DESIGN DES TOHAA PARTIE I.....	2	ÉQUIPE D'ABORDAGE RASAIL .....	42
LA NAISSANCE D'INFINITY. NOTES SUR LE DESIGN DES TOHAA PARTIE II ...	5	AELIS KEESAN .....	45
SCHEMAS ALTERNATIFS POUR LES TOHAA ET LE SPIRAL CORPS .....	8	AUXILIAIRES CHAKSA .....	47
HATAIL SPEC-OPS.....	9	PÉRIPHÉRIQUE CHAKSA .....	48
MONSTRUCKERS.....	12	SERVITEUR CHAKSA .....	50
UNITÉ GAO RAEI .....	15	KUMOTAIL.....	52
PILOTE GORGOS .....	17	DÉLÉGUÉ DIPLOMATIQUE .....	54
GORGOS.....	19	KAMAEL.....	56
UNITÉ IGAO.....	21	KOTAIL.....	58
SENTINELLES KAAURI .....	23	NIKOUL .....	60
SPÉCIALISTE KAELTAR .....	26	SAKIEL.....	62
TAAGMA SCHEMERS .....	28	GAO-TARSOS .....	63
PRÉCEPTEURS KERAIL .....	30	TAQEUL.....	65
SAPEURS D'ASSAUT KOSUIL.....	34	ECTROS.....	67
NEEMA SAATAR, OFFICIER DU RÉGIMENT ECTROS .....	37	CLIPSOS.....	69
COMMANDO SUKEUL.....	39	MAKAUL.....	71

## LA NAISSANCE D'INFINITY. NOTES SUR LE DESIGN DES TOHAA PARTIE I



De Gutier Lusquiños (Interruptor)

Le prix de la saison ITS 2015 est un personnage mercenaire spécial (Armand le Muet) qui peut être utilisé par n'importe quelle faction, y compris les Tohaa et l'Armée Combinée. Cette particularité est expliquée dans son histoire, à laquelle nous avons déjà consacré un article. Mais aujourd'hui, nous allons nous concentrer sur ses origines design en tant que personnage dans l'univers d'Infinity, car Armand Le Muet a été le point d'origine du Tohaa.

Armand appartient en fait à la préhistoire d'Infinity, car c'est un personnage antérieur à la création de cet univers.

Comme cela a déjà été mentionné plus d'une fois, la genèse d'Infinity est partie d'un projet de bande dessinée qu'Alberto Abal (Brand do Castro) et moi-même développons, en utilisant les personnages de notre groupe de jeu de rôle de science-fiction. Il y'a eu aussi d'autres personnages de l'époque qui ont fini dans Infinity comme Zoe et Pi-Well, Bran do Castro et Carlota Kowalsky pour n'en citer que quelques-uns.

Quand Alberto et moi sommes entrés dans CB pour développer Infinity, Armand et les Tohaa furent inclus dans le récit d'Infinity avec leur propre chapitre. Les triades, le langage phénoménique, leur lutte contre l'IE étaient des choses déjà présentes dans ces premiers textes. Cependant, la taille du premier livre d'Infinity et les dimensions du projet lui-même nous obligèrent à repousser leur apparition. Ainsi, les Tohaa et Armand restèrent dans les limbes pendant plusieurs années.

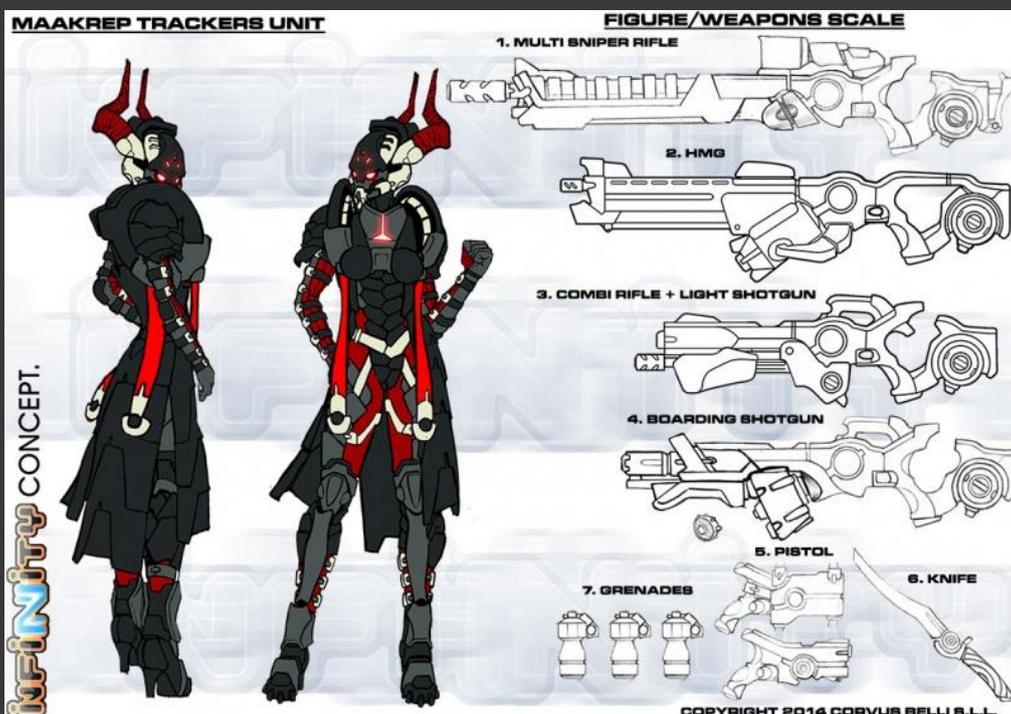


Armand le Muet

Ce ne fut qu'après la sortie de Human Sphere que nous avons décidé qu'il était temps de faire remonter les Tohaa dans le récit d'Infinity. Cela devait être fait de manière ambitieuse, une nouvelle race, une nouvelle armée, un nouveau rival dans le jeu

Pour cela, nous devions approfondir l'histoire et le comportement des Tohaa. Après quelques séances de brainstorming entre Carlos Torres et moi-même, nous formulâmes quelques idées que je devais ensuite transposer en une histoire cohérente.

Dans les premiers textes, les Tohaa étaient énigmatiques et hermétiques, leurs intentions n'étaient pas claires, ce qui nous plaisait beaucoup. Cependant, cela ne suffisait pas pour construire une civilisation autour de cela. Ils sont donc devenus des hérauts, les reliant aux Digesteurs, mystérieux artefacts d'une technologie supérieure d'une civilisation avancée dont ils espèrent tirer des bénéfices. Ce qui les mettra en confrontation directe avec l'IE et leur arrivée dans le système de Paradiso. Qui plus est, la mention dans leur histoire, des territoires de Tohaa conquis par l'Armée Combinée, permet de faire allusion à l'arrivée des Sygmaa de la Force de Contact Onyx.





Ainsi, alors que je développais l'idée de leur maîtrise de la biotechnologie, ils acquièrent leurs armures symbiotes, figurant sur leurs profils et dans leurs règles. Associant ces capacités à leur comportement manipulateur, j'ajouta également les Races Exaltées, comprenant les profils Chaksa, à leur liste d'armée.

De cette façon, le contexte était établi. Cependant, il manquait encore une partie essentielle du processus de conception, à savoir la création d'un look définitif qui serait intéressant et attrayant pour la communauté d'Infinity. Cependant, nous approfondirons cette partie du processus de design dans un autre article. En attendant, restez connectés !

## LA NAISSANCE D'INFINITY. NOTES SUR LE DESIGN DES TOHAA PARTIE II



De Gutier Lusquiños (Interruptor)

Comme nous l'avons vu dans l'article précédent, à partir d'Armand, personnage mystérieux créé au tout début du projet Infinity, nous créâmes une toute nouvelle faction. Au cours de ce processus, de plus en plus de couches de complexité se sont ajoutées à leur histoire et également des règles nouvelles et distinctes sont venues s'y ajouter.

Néanmoins, la partie la plus difficile lors de la création des Tohaa a été de trouver un design, un design qui répondrait aux besoins de cette nouvelle armée. Il devait être à la fois attrayant et extraterrestre, avec une certaine saveur obscure ou troublante qui leur ressemble.

Le problème des premiers designs conçus pour les Tohaa, basés sur l'Armand du projet initial de jeu de rôle, était l'apparence du personnage, trop éloignée de nos attentes. Armand était une petite créature potelée et courte, avec une tête arrondie, de grands yeux et un large sourire maniaque.

Leurs designs étaient à la fois amusants et troublants, mais plus efficaces en tant que concept qu'en tant que figurine. De plus, il ne semblait pas avoir assez de présence pour stabiliser l'esthétique de toute une armée basée sur cette apparence. Il fallait donc procéder à une refonte complète du design.

Le travail précédent était mon affaire, mais maintenant c'était au tour de Carlos Torres, le responsable du design du concept, de faire opérer sa magie. C'est moi qui lui ai donné les bases : Ils avaient besoin d'organes récepteurs pour leur communication phénoménique et ils devaient avoir l'air louche et manipulateur.

# TOHAA CONCEPT DESIGN PROCESS



TOHAA  
Original Design



TOHAA  
"Leonine" Design



TOHAA  
Definitive Design

Tous les concepts précédents basés sur le Armand potelé original ne marchaient pas et ne correspondaient pas non plus avec ces exigences de conception, nous réalisâmes donc que nous devions les abandonner. Il nous fallait essayer de nouvelles idées.

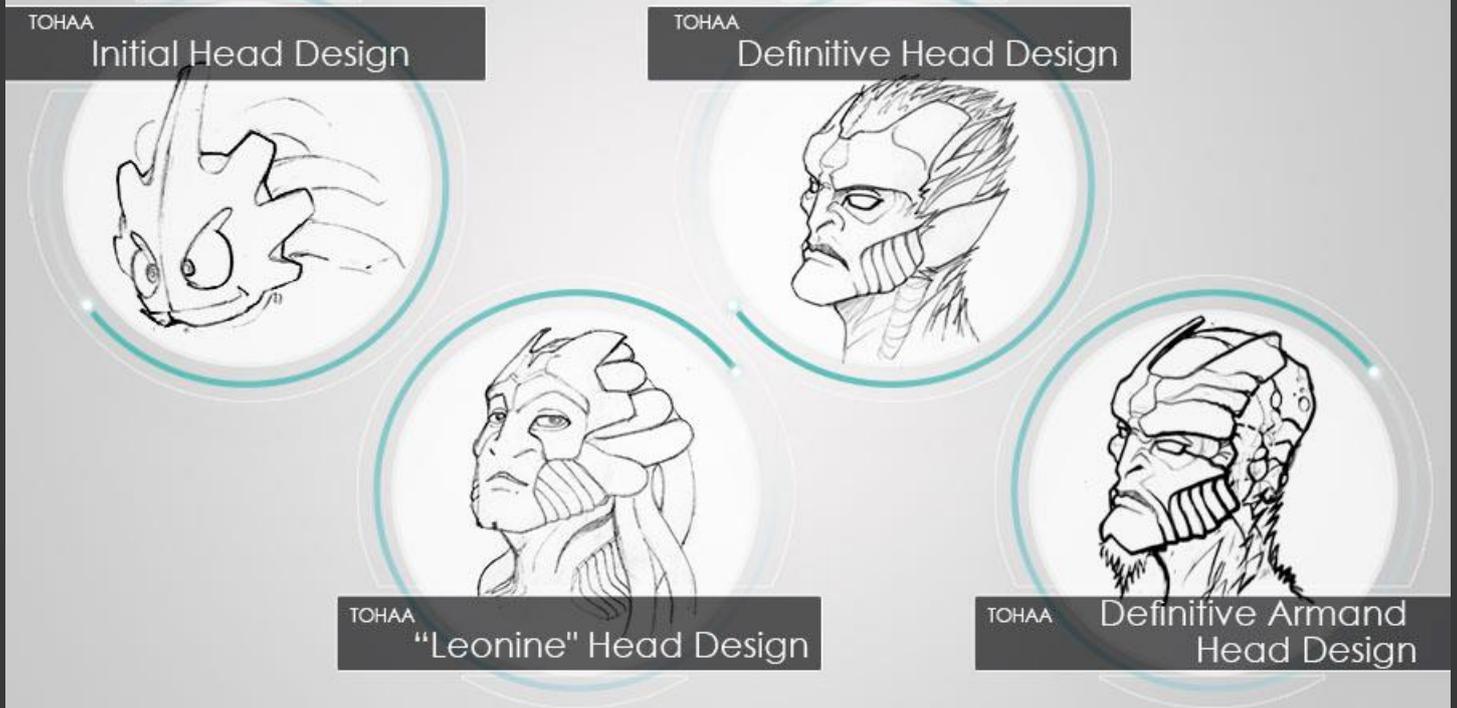
Carlos Torres savait qu'il devait éviter les formes lourdes, sinueuses et bombées, celles-ci étant déjà présentes chez les Morat et les Shasvastii respectivement.

Il s'est donc contenté de choisir un canon physique plus grand et plus élancé qu'un humain moyen. Cela permettrait de distinguer en plus les Tohaa sur la table de jeu.

Une fois le modèle de canon corporel établi, l'étape suivante, et probablement la plus difficile, fut de concevoir le visage de cette race. Le premier design, que nous avons appelé "léonin", était vaguement basé sur une tête de lion, avec un visage plus large, qui leur donnait une apparence royale.

Cependant, Carlos Torres n'était pas satisfait de ce dessin "léonin" ; il considérait qu'il ne correspondait pas au comportement obscur et manipulateur que nous voulions. Il a alors repris ses deux autres concepts pour redessiner le visage des Tohaa, en affinant les traits du visage et en rendant leur teint plus pâle, jusqu'à ce qu'il atteigne le look final que nous connaissons tous aujourd'hui.

# TOHAA HEAD CONCEPT DESIGN PROCESS



Une fois les Tohaa bien présentés et transformés en un autre élément permanent de l'Univers d'Infinity, il était temps de reprendre Armand. Ce personnage était plus ambivalent et n'était pas ému par la haine de son peuple envers l'IE. Armand avait subi une mutilation horrible et ne pouvait plus communiquer par le biais d'un langage phénoménique. Il était muet à l'égard de sa race ("Muet" en français) et pour pouvoir réparer cela, il doit apparemment œuvrer pour n'importe qui, même pour le pire ennemi de sa race.

Lors de la conception d'Armand, son apparence générale se devait de refléter cette apparence de mercenaire, en mélangeant son armure symbiote Tohaa avec des vêtements, des armes et des équipements humains. Cependant, la partie fondamentale était son visage, il devait refléter les dures épreuves qu'il avait traversé dans le passé.

Pour représenter cette mutilation qu'il avait subie lors de l'effondrement orbital de EveningStar, Carlos Torres enleva tous les organes sensoriels phénoméniques de sa tête, la rendant arrondie, elle serait alors recouverte de tissu cicatriciel. C'est ainsi à partir de ce design que Jose Luis Roig, responsable de la superbe sculpture que vous avez tous déjà vue, a conçu cette œuvre. Et c'est ainsi que, quatorze ans plus tard, Armand reprit vie.

## SCHÉMAS ALTERNATIFS POUR LES TOHAA ET LE SPIRAL CORPS



Les informations disponibles à ce sujet sont parcellaires, néanmoins il est su qu'ils utilisent une quantité innombrable de camouflages durant leurs campagnes.

De plus il est également su que la couleur des symbio-armures Tohaa change en fonction de l'alimentation du symbiote, ainsi il est cohérent que la couleur de celle-ci soit en cohérence de son site d'origine (vaisseaux, bases, etc).

Enfin, étant donné que le Spiral Corps est un regroupement de soldats Tohaa reconvertis dans le privé, il est donc cohérent de voir que certains arborent encore leurs uniformes et symbio-armure dans les couleurs de leurs unités d'origine.

*\*NB: Lors de la sortie du Spiral Corps, les histoires des schémas triumvirat et des unités navales de vaisseaux errants, ont été inversés, du coup la légende de la photo n'est plus bonne (les synthèses ci-dessous ont été corrigé par contre).*

### Schéma de Campagne de Paradiso

Les forces du Trident Tohaa avaient officiellement adopté ces couleurs pour leur déploiement sur le Théâtre des Opération de Paradiso, comprenant aussi bien la planète et le reste du système (bien que plus rare de nos jours, les Tohaa mènent encore parfois des opérations malgré leur nombre de plus en plus restreint). Les symbio-armures Voorne oranges sont ainsi celles qu'ils utilisent pour ces opérations conjointes avec les forces de la Sphère Humaine.

### Schéma du Spiral Corps (Triumvirat)

Un schéma de basse visibilité utilisé fréquemment par les mercenaires du Spiral Corps lors de ses opérations dans la Sphère Humaine (bien qu'on puisse aussi voir une variété de couleurs du fait de l'augmentation de la taille de la compagnie avec les nouveaux arrivants Tohaa). De même étant donné la nature de leurs opérations, ils peuvent aussi arborer un schéma d'une unité régulière d'un vaisseau ou d'un front, pour moins attirer l'attention.

### Schéma d'équipage naval des vaisseaux errants

Les unités navales Tohaa sont plus souvent vues portant des symbio-armures vertes. Comme indiqué précédemment, cela vient des nutriments absorbés par le symbiote, c'est de loin le schéma de couleur le plus fréquemment vu chez les unités navales, comme l'a montré les images de la bataille de la Jonction de Rankato.

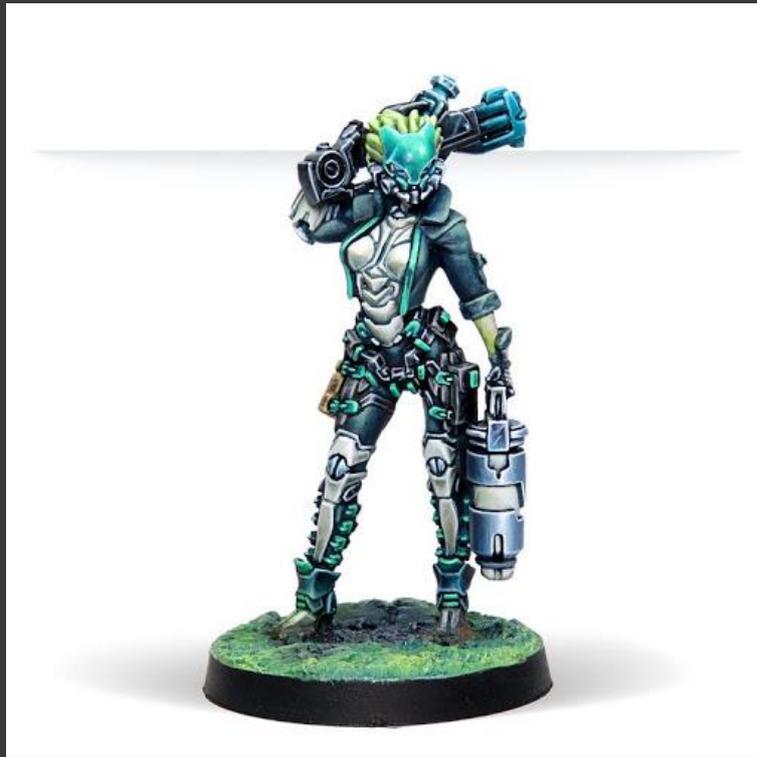
## HATAIL SPEC-OPS



**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Hatail est le nombre 2004. Dans la numérogie Neebab, les deux milliers sont liés au changement et au mouvement. En tant que nombre, il signifie l'instabilité, l'imprévisibilité et la transformation radicale. Dans l'ancienne Force coloniale, le deuxième millier représentait déjà les unités spéciales d'exploration et de renseignement. Ces unités, en voyageant dans les endroits les plus éloignés, aidaient secrètement les activités de contact des vaisseaux coloniaux du Trinôme Tohaa, en supprimant les obstacles et en éliminant les ennemis. Quant au chiffre quatre, il est lié à la force intérieure et à la capacité d'influencer le monde par la seule force de la volonté.

**Profil** : Les Hatail sont les héritiers de l'héritage des agents spéciaux de la légendaire Force coloniale Tohaa qui ont secrètement contribué à faire des colonies ce qu'elles sont aujourd'hui : un tiers prestigieux de la civilisation Tohaa. Comme ces agents, cette unité clandestine travaille mieux dans l'ombre. Les Hatail sont censés posséder non seulement des capacités tactiques exceptionnelles, mais aussi un esprit vif et déterminé, car ils sont les guerriers clandestins, les artisans invisibles de l'histoire secrète de leur race.

Aujourd'hui, aux heures les plus sombres de la Tohaa, les mystérieux Hatail sont conscients que c'est à eux de faire la différence. Le Trinôme a besoin d'agents résolus qui ne répondent à personne. La terreur de l'IE se rapproche du cœur de leur civilisation et le temps presse, mais les Hatail sont prêts à faire ce qu'il faut pour protéger leur espèce.



HATAIL SPEC-OPS  
TOHAA / SPIRAL CORPS

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPONS SCALE

1. PISTOL



2. COMBI RIFLE



3. SMG



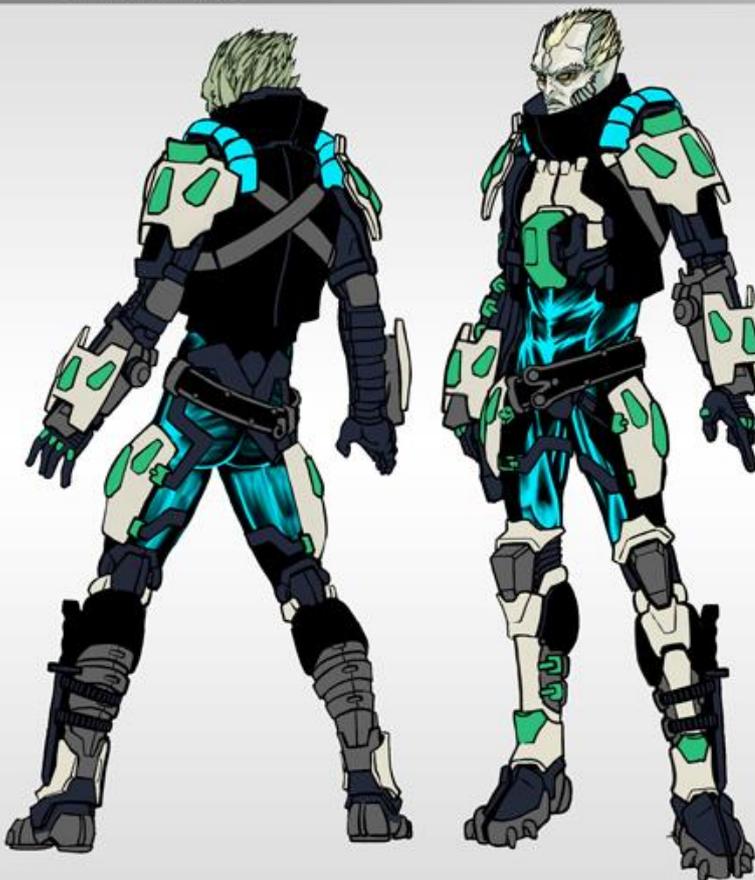
4. KNIFE



5. MINES



6. D-CHARGES



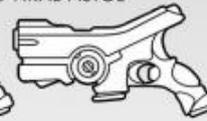
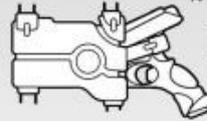
HATHAIL SPEC-OPS  
TOHAA / SPIRAL CORPS

CORVUS BELLI  
**INFINITY** CONCEPT DESIGN

FIGURE/WEAPONS SCALE

1. VIRAL PISTOL

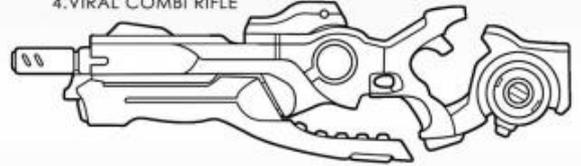
2. KNIFE



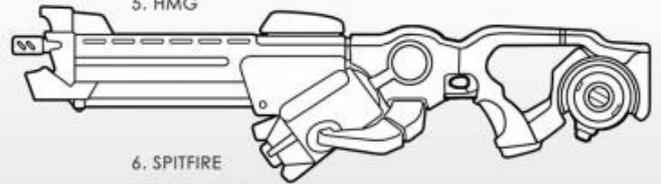
3. COMBI RIFLE



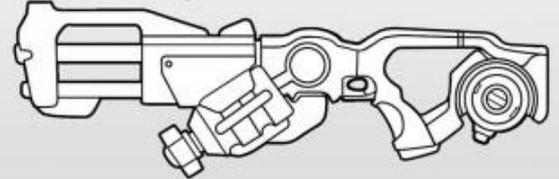
4. VIRAL COMBI RIFLE



5. HMG



6. SPITFIRE



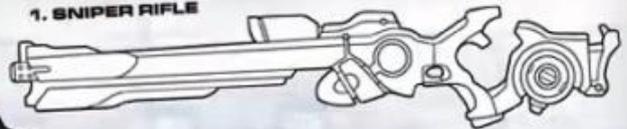
N3

COPYRIGHT 2019 CORVUS BELLI S.L.L.

HATHAIL SPEC-OPS

FIGURE/WEAPONS SCALE

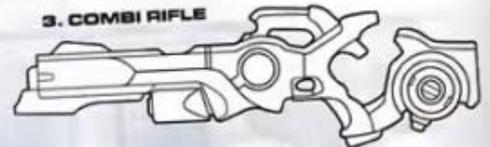
1. SNIPER RIFLE



2. HMG



3. COMBI RIFLE



4. PISTOL



5. KNIFE



HATHAIL  
LOGO



TOHAA  
LOGO

COPYRIGHT 2012 CORVUS BELLI S.L.L.

infinity CONCEPT.



## MONSTRUCKERS



"*Keep On Truckin !*" - Devise non officielle des Monstruckers.



Les Monstrucks, ces colossaux trains routiers qui circulent sur l'Autoroute Sahm, sont des véhicules entièrement automatisés. Un pilote automatique et un régulateur de vitesse garantissent la meilleure efficacité et la meilleure sécurité sur l'une des routes les plus rectilignes de la Sphère Humaine. Cependant, le territoire que cette autoroute traverse, le désert de Taba, est un enfer de sable et de roches où toute situation d'urgence est susceptible de provoquer la ruine de ces gigantesques camions et de leur précieuse cargaison. C'est pourquoi des Monstruckers sont nécessaires à bord, pour résoudre ces urgences. Et une urgence pour eux peut être de reprendre le contrôle du camion après une manœuvre imprévue, ou d'effectuer une réparation en cours de route (parce que les Monstrucks ne peuvent pas s'arrêter), ou de repousser un assaut de bandits de grand chemin.



Mélange de technicien de maintenance, de pilote et d'escorte de caravane, le métier de Monstrucker est parfois le plus ennuyeux du monde, traversant des centaines de kilomètres de monotonie absolue... ou le plus risqué de tous. Dans ce métier, on peut passer en quelques picosecondes de l'ennui le plus abrutissant au danger le plus mortel. Un instant, vous êtes allongé dans la cabine du camion à moitié somnolent et l'instant d'après, vous vous retrouvez à enfiler vos bottes magnétiques pour aller courir sur les toits des remorques afin d'effectuer une réparation d'urgence parce que la tempête de sable sauvage qui vous fouette a fait exploser vos drones de réparation. Si vous avez de la chance, vous pourriez aussi être là-haut pour repousser des motards Kum qui cherchent à voler la cargaison et qui ont réussi à éviter les systèmes d'auto-défense (souvent de type illégales) du Monstruck, et c'est là qu'il faut alors savoir se salir et faire les choses par soi-même. Mais quand vous êtes le système immunitaire d'un de ces titanesques Monstruck, mâles alpha de l'asphalte, il est obligatoire d'être le plus dur des fils de pute sur la route pour survivre.

CORVUS BELLI  
INFINITY





FIGURE/WEAPON SCALE

1. BOARDING SHOTGUN

2. SMG

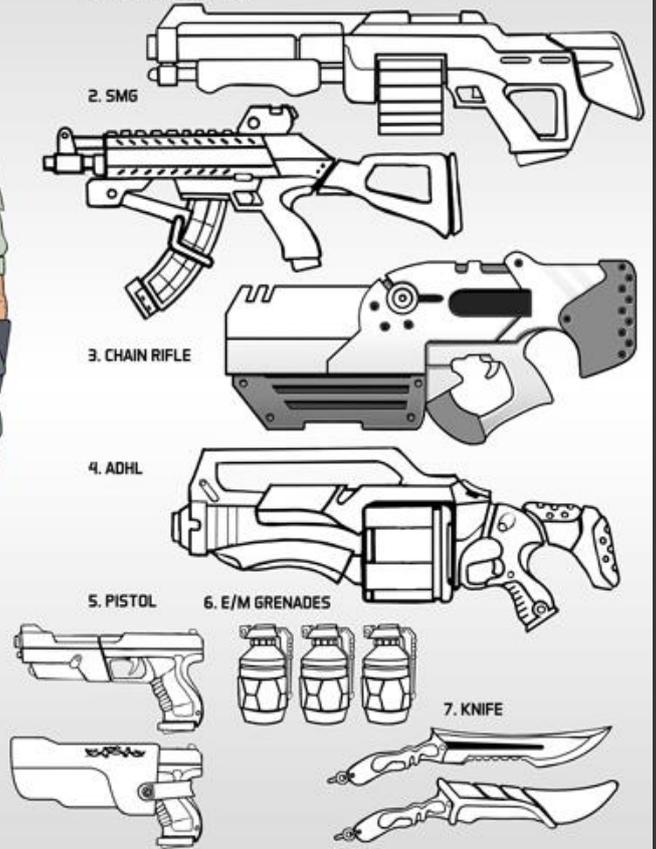
3. CHAIN RIFLE

4. ADHL

5. PISTOL

6. E/M GRENADES

7. KNIFE



COPYRIGHT 2020 CORVUS BELLII S.L.L.



CHARACTER DESIGN **MONSTRUCKERS**

## UNITÉ GAO RAEI



**Note sur le langage de bataille Vaarso :** Dans le Trident Tohaa, les unités d'opérations spéciales travaillant directement pour le Commandement Militaire des Opérations Spéciales sont identifiées par un zéro. Un deuxième chiffre, séparé par un tiret, signale l'objectif spécial de l'unité. L'unité Gao-Rael, la 0-5, est reconnue grâce au numéro 5, Rael, symbolisant le Chasseur, une icône relative à la perfection physique : force, rapidité et acuité des sens.

**Profil :** La civilisation Tohaa n'aurait pas été capable de résister à la charge imparable de l'Armée Combinée si sa propre armée, le Trident Tohaa, n'avait pas su évoluer et s'adapter aux nouvelles menaces apportées par chaque nouvelle race que l'EI introduisait dans cette guerre. L'apparition des insidieux et perfides Shasvastii, experts dans toutes sortes de camouflages et de tromperies, a été initialement un coup dur porté aux forces Tohaa. Les assassins et tireurs cachés Shasvastii causèrent de nombreuses pertes dès leur entrée dans le conflit. Cependant, il n'a pas fallu longtemps pour que le Trident Tohaa crée des unités spécifiques pour contrer ce nouveau danger. Et pour une civilisation comme les Tohaa, qui a vécu si longtemps en conflit constant, "contrer" a une signification définitive.

Par conséquent, la principale caractéristique de l'unité Gao-Rael est sa mission opérationnelle. Cette unité spéciale n'a pas été conçue pour combattre les tireurs cachés Shasvastii comme des ennemis ordinaires du champ de bataille, mais pour les chasser et les exterminer comme la vermine qu'ils les considèrent. Entraînés par les meilleurs chasseurs de créatures sauvages du monde forestier de Luloah, des tueurs de bêtes dangereuses désignées comme prédateurs de classe 1, les membres de cette unité illustrent l'idéal du traqueur-tueur.



Les Gao-Rael étudient leur zone d'opération avec une précision extrême, à la recherche de tout ennemi caché ; lorsqu'une menace est localisée, ils déchaînent toute leur puissance de feu, neutralisant leur cible avec la satisfaction d'un chasseur ayant abattu sa proie.

## PILOTE GORGOS



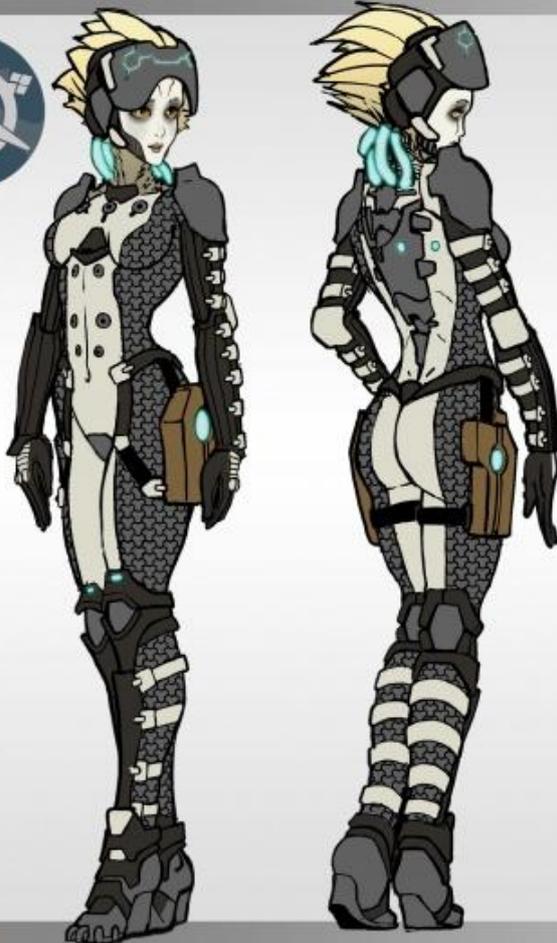
**Note sur le langage de bataille Vaarso :** En langue Tohaa, Gorgos est le nom du " nombre imaginaire  $i$  ". En mathématiques, un nombre imaginaire est un nombre dont le carré est inférieur ou égal à zéro ( $i = \sqrt{-1}$ ). Le nombre  $i$  est une constante mathématique fondamentale en matière d'analyse complexe. En numérogie Neebab, Gorgos est lié à des situations ou des faits impliquant la mort ou la destruction.

**Profil :** Dans une société grégaire qui valorise le travail d'équipe, privilégiant les attitudes collaboratives à la compétitivité égoïste, le vainqueur solitaire et individualiste en quête de gloire personnelle en dehors du groupe est considéré alors comme un rara avis qui brille encore plus fort. Ces individus, une sorte d'inadaptés couronnés de succès, sont le genre de soldats recherchés pour faire partie de l'escouade Gorgos. Équipés des armures de symbiote les plus résistantes et les plus puissantes, les pilotes Gorgos peuvent travailler en coopération dans le cadre d'opérations massives mais excellent également dans les actions solitaires, utilisant leurs propres ressources et poussant leur symbiote à ses limites pour remporter la victoire dans les scénarios les plus dangereux. L'escouade Gorgos mène toujours les attaques, devançant les autres troupes, ouvrant la voie ou surgissant tout simplement de

nulle part pour sauver la situation. Les Gorgos sont en effet la cavalerie, la force implacable qui peut tout faire. Une sorte de héros solitaire qui ne se fie qu'à ses périphériques Chaksa pour couvrir ses arrières et qui, en bons inadaptés et individualistes qu'ils sont, ne veulent partager la gloire avec personne d'autre.

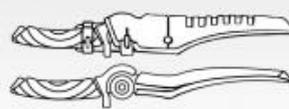
GORGOS SQUAD  
TOHAA

CORVUS BELLI  
INFINITY CONCEPT DESIGN



FIGURE/WEAPON SCALE

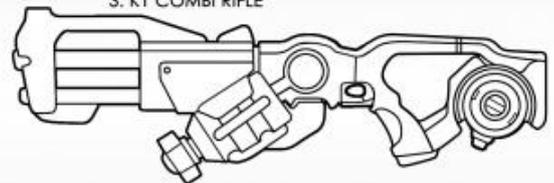
1. KNIFE



2. PISTOL



3. K1 COMBI RIFLE



## GORGOS



Même histoire que la pilote.

**GORGOS SQUAD**



**GORGOS  
LOGO**

**Infinity** CONCEPT.



**FIGURE/WEAPONS SCALE**

**1. SPITFIRE**



**NUMBER SYMBOL**



COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.R.L.

**GORGOS SQUAD**



**GORGOS  
LOGO**

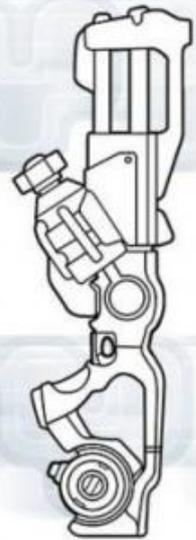
**SIZE COMPARISON BETWEEN  
THE TAG AND THE COMPANION.**

**Infinity** CONCEPT.



**FIGURE/WEAPONS SCALE**

**1. SPITFIRE**



**NUMBER SYMBOL**



COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLI S.R.L.

## UNITÉ IGAO



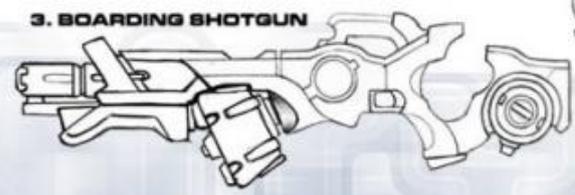
**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Igao, " zéro négatif ", le nombre impossible. Dans la numérologie Neebab, ce nombre artificiel représente le lien ésotérique avec le monde des ombres et constitue le nom parfait pour une unité secrète d'assassinat.

**Profil** : Peu de gens ont vu un Igao et ont survécu pour en parler. En général, ils se contentent d'apercevoir une lame brillante, suivie des ténèbres éternelles. C'est parce que les Igao sont les fantômes meurtriers du Trident Tohaa. Il s'agit d'une équipe clandestine conçue pour effectuer des opérations secrètes, ce qui explique pourquoi leurs membres ne peuvent laisser aucune trace ni aucun témoin. Certains disent qu'il s'agit d'une légende urbaine, mais pas les analystes informatiques professionnels, qui doutent qu'un Igao peut être vaincu. Comme ils le disent, la seule façon de survivre à l'un de ces assassins est de toujours rester en dessous de son radar et de ne jamais l'affronter.



**IGAO UNIT**

**FIGURE/WEAPONS SCALE**



**infinity** CONCEPT.

## SENTINELLES KAAURI



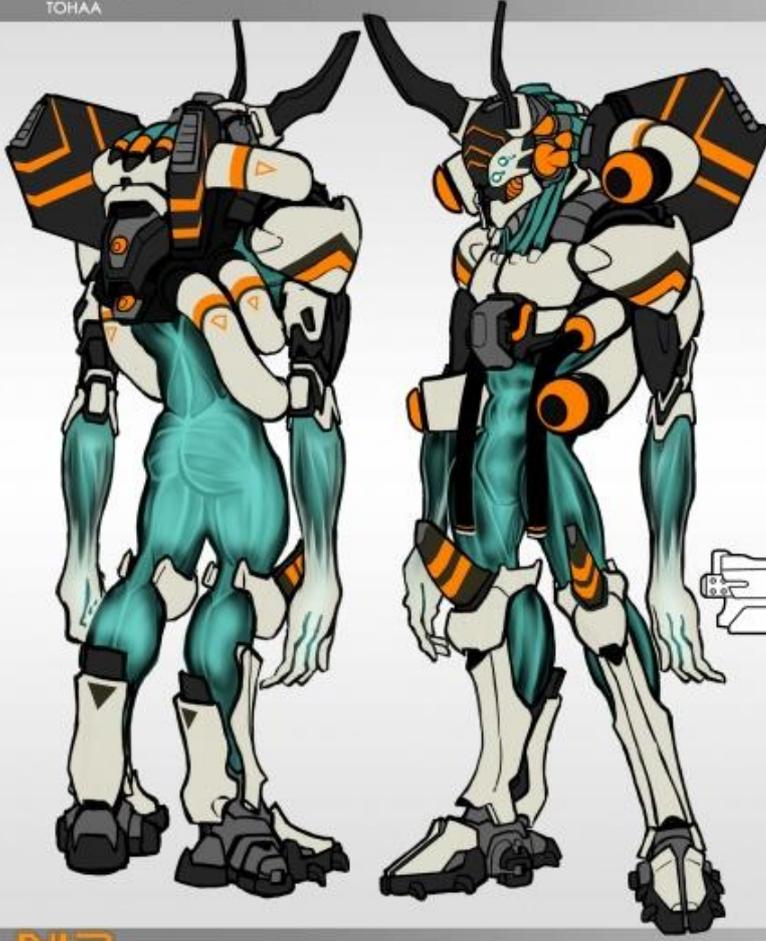
Dans sa longue histoire de guerre contre l'Armée Combinée, le Trident Tohaa a dû faire face à de grands défis et à des menaces impossibles. Cependant, il n'y avait pas eu de menace plus grande que la peur et la paranoïa répandues par les agents Shasvastii, experts en supplantation et capables de semer le chaos dans toute une armée avec un seul assassinat. C'est pour cette raison qu'un projet de création d'un gardien de nature artificielle a été développé. Un véritable guetteur ! Le protecteur qui ne laisse passer aucune menace : la Sentinelle Kaauri.

**Note sur le langage de bataille Vaarso** : La section Sudiel, ou section 77, est l'une des divisions du département des technologies expérimentales du Trident Tohaa. Cette section particulière est responsable de la conception et de la production d'unités synthétiques de combat à des fins tactiques et logistiques. Ces unités ne méritent pas leur propre chiffre en langage de bataille Vaarso, mais portent la désignation numérique de leur département de fabrication. Dans la numérogie Neebab, le nombre 77 symbolise l'association de deux forces antagonistes : un génie brillant et un objectif sombre. Un mélange harmonieux de ces deux idées donne lieu à un succès indéniable, mais ambivalent.



**Profil :** La plus grande menace pour le Trident Tohaa dans sa guerre prolongée a peut-être été la peur et la paranoïa instillées par les agents Shasvastii. En effet, ces extraterrestres sournois peuvent, grâce à l'utilisation judicieuse de la furtivité et de la supplantation, saper le moral d'unités entières en une seule frappe, un seul assassinat. Pour contrer cette menace insidieuse, le Trident a chargé sa section Sudiel de concevoir une solution provisoire : une sentinelle artificielle dont les yeux vigilants repèreraient tous les intrus. Les ingénieurs de la section 77 ont travaillé sans relâche pour améliorer une forme de vie parasite appelée Kaaras, une créature vicieusement territoriale qui, en puisant dans le système nerveux central de son hôte, augmente ses sens pour détecter les menaces imminentes. Les spécialistes de la section Sudiel ont soumis ce parasite semi-sensible à un processus de reprogrammation neuronale, guidant son développement vers une sorte de version accélérée et tronquée d'Exaltation.

Ce processus a permis d'améliorer les seuils d'intelligence et les tendances à la soumission de l'espèce, la transformant en un gardien obéissant mais féroce. Une fois reprogrammés, les Kaaras sont montés sur des corps biosynthétiques de taille moyenne, hérissés de capteurs. Lorsque le Kaara s'attache au réseau nerveux de l'hôte, la créature qui en résulte est connue sous le nom de Sentinelle Kaauri. Bien que leur intelligence ne soit pas vraiment sensible, les Kaauris sont loyaux et profondément dévoués à leur mission de protection. Ils sont prêts à mourir pour défendre leurs maîtres Tohaa, et en vérité, ils ne peuvent même pas envisager l'alternative. C'est tout simplement inscrit dans leur cerveau.



FIGURE/WEAPON SCALE

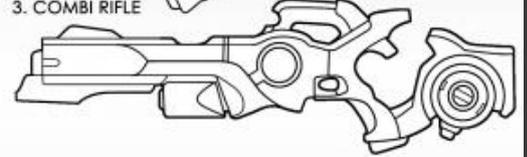
1. PISTOL



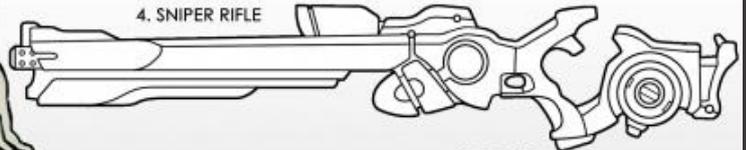
2. BOARDING SHOTGUN



3. COMBI RIFLE



4. SNIPER RIFLE



5. SMG



## SPÉCIALISTE KAELTAR



**Note sur le langage de bataille Vaarso:** Dans le Trident Tohaa, certaines unités de soutien qui emploient des technologies spécifiques se situant en dehors du domaine normal des opérations tactiques nécessitent des désignations avec une double énumération.

Selon la numérogie Neebab, le chiffre 2 représente la domination, l'audace associée à la maîtrise de soi, et la capacité d'exercer une influence. Cependant, le chiffre 10 reflète toujours des situations difficiles de ruine et de perte personnelle. Par conséquent, la signification de la combinaison numérique des Kaeltar (10-2) est la dominance, le contrôle et la gestion de situations chaotiques qui sont soudainement devenues dangereuses.

**Profil :** Les Spécialistes Kaeltar constituent l'unité chargée des situations difficiles du Trident Tohaa. Ils ont été formés à la discipline complexe du Corahar en vue de contrôler les SymbioMates qui apportent un soutien vital en améliorant les unités qui utilisent des engins symbiotiques et qui doivent affronter une résistance particulièrement hostile et sanglante. Leur tâche principale consiste à utiliser leurs outils et capacités phénoméniques pour contenir et réduire l'agression ennemie.

Parallèlement, grâce à leurs terribles SymbioBombes, ils peuvent augmenter le potentiel offensif des troupes portant une armure symbiotique.

Cependant, le sens tactique des Spécialistes Kaeltar ne s'arrête pas là. En raison de leur spécialisation très technique et de leur profil particulier, intervenant toujours dans des opérations à haut risque, tous les Kaeltar ont un grade de sous officier élevé et une grande expérience du terrain. Pour cette raison, les Kaeltar gardent toujours la tête froide au milieu du chaos et sont capables de prendre le commandement lorsque le chef d'équipe tombe et que la situation devient impossible. Dans une unité telle que les Spécialistes Kaeltar, la question n'est pas de savoir si la mission qui leur a été confiée est vouée à l'échec, mais plutôt quand elle le sera et à quel point cela fera mal. C'est à ce moment qu'ils prouvent ce qu'ils valent.

Engoncés dans leurs uniformes et entourés de tout cet équipement phénoménique ésotérique, les Kaeltar dégagent une tranquillité, une quiétude vibrante, comme si au fond d'eux se trouvait un feu latent, un feu qui n'a besoin que de l'embrassement d'un désastre pour déborder et prendre le contrôle.



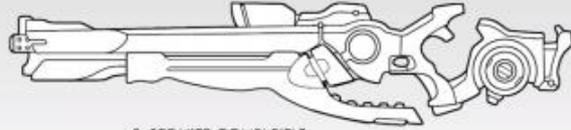
## TAAGMA SCHEMERS



Les Taagma Schemers gardent le monde tel que le Triumvirat veut qu'il soit. Le Triumvirat trace des lignes rouges qu'il surveille et maintient. Franchissez-les et ils vous balayeront du plateau, définitivement.



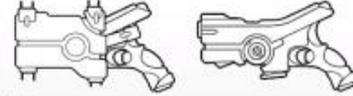
FIGURE/WEAPONS SCALE  
1. VIRAL SNIPER RIFLE



2. BREAKER COMBI RIFLE



3. PISTOL



4. KNIFE



## PRÉCEPTEURS KERAIL



**Profil** : La profession la plus ancienne de l'histoire des Tohaa est peut-être celle de précepteur. Il s'agit de praticiens de la discipline phéromonale Corahtar qui ont consacré leurs compétences à commander à des créatures symbiotiques pour qu'elles accomplissent des tâches physiques.

Dans un passé lointain, le Corahtar était une discipline très répandue dans les zones rurales, où les Précepteurs autodidactes s'appuyaient traditionnellement sur leurs compétences phéromonales innées pour l'élevage des animaux. Au fur et à mesure que la société Tohaa s'est industrialisée, cette approche a été progressivement abandonnée. La technologie a rendu les bêtes dressées superflues pour la plupart des usages, mais la pratique du Corahtar n'a jamais disparu.

Au contraire, affinées selon des normes professionnelles, ces capacités ont été réaffectées à des emplois auxiliaires spécialisés tels que les services d'urgence, l'arpentage, la recherche animale, l'application de la loi et, naturellement, les applications militaires.

Les précepteurs Kerail sont l'interprétation tactique moderne de cette ancienne profession. Avec leur aide, le Trident Tohaa peut déployer des unités de symbiobêtes comme fer de lance de ses forces terrestres.



Grâce à des séances exigeantes d'instruction conjointe avec leurs précepteurs, les symbiobêtes peuvent développer leurs aptitudes au combat rapproché et se spécialiser dans l'un des deux rôles opérationnels de base, chacun ayant son propre nom de code. Isolé de son maître, une Symbiobête n'est qu'un animal sauvage sans cervelle, mais une Symbiobête bien commandée devient un efficace héraut de la mort qui peut semer la peur dans le cœur de n'importe quel ennemi.

Comme on peut s'y attendre, le maniement de ces créatures féroces n'est pas une tâche pour les personnes timorées, et le nombre Kerail, 5020, est devenu un symbole de triomphe dans l'esprit des Tohaa. Quiconque est capable de relever un tel défi est assuré de réussir dans n'importe quelle entreprise.

Les précepteurs Kerail incarnent la victoire grâce à un niveau d'autodiscipline et d'assurance capable d'anéantir toute opposition. Une fois qu'ils ont repéré l'odeur de leurs ennemis, rien ne peut détourner les Kerail et leurs SymbioBeasts de leur proie. Ils se jettent dans la bataille avec la vitesse et la détermination d'une flèche volante. La certitude que rien n'est hors de leur pouvoir leur permet de gagner toutes les batailles.

**Profil des SymbioBeasts** : La base génétique des symbiobêtes utilisées par les précepteurs Kerail est la forme de vie symbiotique connue sous le nom de Heraal. Cette entité est montée sur un hôte Sirgee, une masse musculaire et nerveuse incapable de pensée complexe. Accolé à un Heraal, l'esprit du Sirgee devient vulnérable à la manipulation phéromonale, et ses facultés cognitives s'améliorent alors rapidement. Une fois la combinaison terminée, les créatures cessent d'être de simples animaux et deviennent une seule SymbioBête, un instrument de mort délicatement manipulé par son précepteur Kerail.

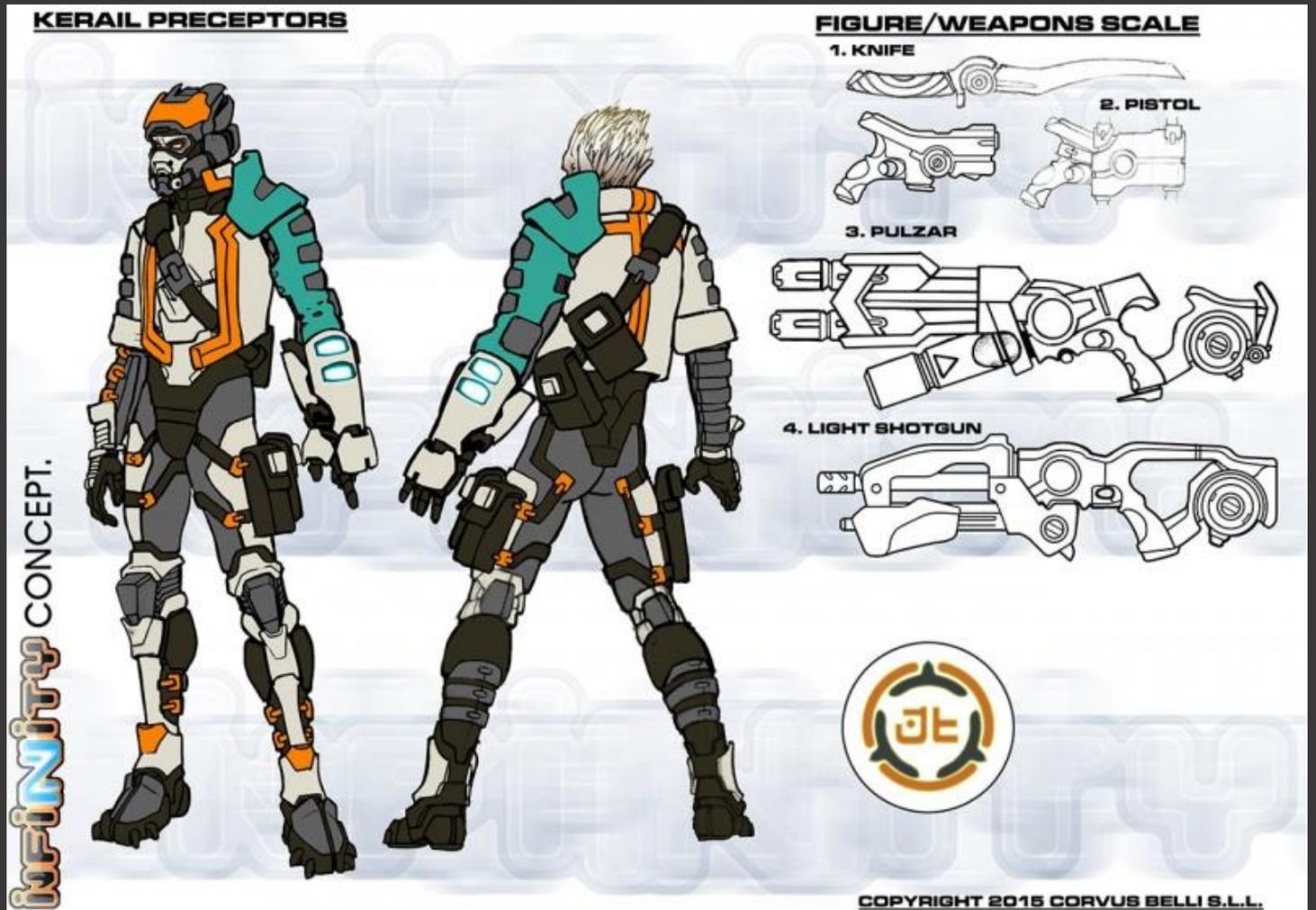
Les bio-ingénieurs Tohaa ont créé différentes races d'Heraal pour des raisons tactiques distinctes, et les symbiobêtes qu'ils produisent ont des désignations et des armements différents.



Les symbiobêtes **mutans** sont équipés d'armes balistiques et nanotechnologiques pour le combat à distance.

D'autre part, les volumineux **Surda** sont le produit d'un Heraal capable d'améliorer les attributs physiques de ses Sirgee au-delà de leurs limites naturelles, ce qui en fait une unité d'assaut idéale pour le combat rapproché.

Dans tous les cas, une SymbioBête bien entraînée constitue un atout précieux pour le Trident Tohaa et un spectacle redoutable pour ses ennemis.



**MUTAN SYMBIOBUGS**

infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

**SURDA SYMBIOBUGS**

infinity CONCEPT.



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

## SAPEURS D'ASSAULT KOSUIL



**Note sur le langage de bataille Vaarso :** Dans le Trident Tohaa, les unités qui assument des tâches spéciales se voient attribuer des dénominateurs numériques dans l'ordre des milliers. Cependant, dans la numérogie Neebab, la conjonction de certains nombres à forte signification peut impliquer des connotations négatives. C'est le cas pour les Kosuil, le 7 040, qui incarne la dissension et la ruine, l'abus de pouvoir, le manque de sensibilité, la grossièreté et la cruauté.

**Profil :** Lorsqu'une société s'engage dans une guerre d'usure qui se prolonge pendant des années en consommant toutes les ressources de son économie, elle commence à comprendre que ses options diminuent au même rythme que ses ressources. Dans ce cas, il n'y a guère de volonté de consacrer une partie des maigres ressources au maintien de fardeaux, comme le fait de garder les soldats et les criminels enfermés pour plusieurs années. La solution du Trident a été la création de régiments pénaux qui pouvaient utiliser la racaille et les mauvais soldats afin qu'ils fassent un travail utile pour la société qu'ils ont déçue, et pour les réhabiliter - dans le cas hypothétique où ils survivraient, bien sûr.



Le régiment Kosuil est une unité de génie d'assaut. Pour constituer cette unité, ont été sélectionnés des soldats condamnés ayant eu une expérience au sein d'unités d'assaut et de première ligne, des ingénieurs et des techniciens ayant profité du marché noir, ainsi que des saboteurs et des terroristes. Aucun d'entre eux ne sont des saints. Tous ont leur part de casseroles dans leur dossier, ce qui garantit une certaine efficacité dans les opérations de sabotage, de destruction et de chaos : des tâches pour lesquelles le commandement des opérations ne peut s'appuyer que sur des soldats de carrière, qui peuvent parfois être trop droits ou honorables.

Les Kosuil reçoivent une courte période d'instruction axée sur les tactiques de démolition et le maniement des armes de soutien. En général, les détenus ont tendance à comprendre rapidement les capacités de destruction de leur armement. Il est par conséquent normal qu'aussi bien le soldat que l'arme apprécient leur travail.

Le Haut Commandement sait ce qui est fait pour rendre cette unité si efficace, ce qui est une vérité inconfortable à admettre devant tout civil. Les Kosuil peuvent entreprendre les missions les plus dures. Ce sont des criminels, on peut les envoyer en enfer et ils n'auront aucune hésitation à exécuter les ordres les plus brutaux. Parce qu'en fin de compte, ils sont déjà salis. Qu'importe si les condamnés doivent franchir la ligne ? Les Kosuil savent que pour eux, il n'y a pas de ligne à franchir. Pour eux, cette ligne n'existe pas. Il n'y a que les ordres et le succès de la mission, les seules choses qui leur permettront de retrouver leur liberté et de quitter cet enfer qu'est la guerre.



# KOSUIL ASSAULT PIONEERS



infinity CONCEPT.



## FIGURE/WEAPONS SCALE

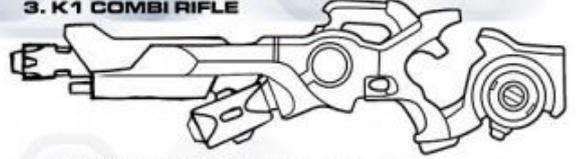
1. KNIFE



2. PISTOL



3. K1 COMBI RIFLE



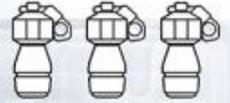
4. BOARDING SHOTGUN



5. LIGHT SHOTGUN



6. NIMBUS GRENADES



7. MINES



COPYRIGHT 2015 CORVUS BELLI S.L.L.

## NEEMA SAATAR, OFFICIER DU RÉGIMENT ECTROS



La vie de Neema Saatar a toujours été déterminée par la guerre contre le grand adversaire : l'IE et son instrument de conquête, l'Armée Combinée. À l'âge de quatre ans, Neema fut la dernière personne à être évacuée d'Agreda, sa planète natale. Elle avait été jetée par son père dans les bras de l'artilleur de la dernière navette quittant la surface de la planète. Les caméras de navigation filmèrent cet instant - le tireur qui tirait en criant que le transport était déjà surchargé, le visage du père de Neema qui se contorsionnait en jetant sa fille dans la soute bondée, le chaos du décollage alors que la rampe d'accès se fermait, et les balles Morat qui martelaient le corps de son père une fois que le tireur de la navette cessa de tirer. Ces images se répandirent sur l'ensemble du réseau de données Tohaa comme un exemple du destin qui attendait leur civilisation si elle succombait aux attaques de l'IE.

Le gouvernement prit soin de la petite Neema, lui donnant une éducation et faisant d'elle un symbole de tous les orphelins de guerre. Après avoir été élevée, éduquée et endoctrinée pour devenir un symbole vivant de la résistance Tohaa, Neema décida de consacrer sa vie entière à combattre les assassins de sa famille. Elle suivit les cours de la prestigieuse Académie des Officiers de Vaalaro et de l'École de Combat Avancé de Berteela, et partout où elle passait, tout le monde reconnaissait son

visage, qui était toujours visible dans la propagande gouvernementale. Petit à petit, presque sans s'en rendre compte, cette reconnaissance devint un générateur d'inspiration à ses semblables. Lorsque Neema parlait, tout le monde restait silencieux et admirait cette femme dont les yeux brillaient d'un feu froid et contenu. Cependant, sa grande transformation vint avec son baptême du feu militaire. Les résultats élevés de son instruction devinrent d'impressionnants festins de guerre, son caractère stoïque au camp d'entraînement devint un courage implacable, et le charisme déployé lors des débats à l'école se transforma en faculté de commander de manière irrésistible. Au combat, Neema court toujours en tête de sa formation, poussée par un désir de vengeance qui la consume entièrement et la concentre sur son objectif. Et dans son attitude, elle entraîne tous les combattants sous ses ordres qui, unis à elle par le lien indéfectible de la fraternité d'armes, la suivent toujours en avant. Sous son commandement, le bruit de ses troupes qui chargent est celui de toute la race Tohaa qui se précipite pour reprendre sa liberté. Dans son sillage, les soldats Tohaa courent rapidement et vigoureusement, leurs cris de guerre retentissant sur le champ de bataille jusqu'à ce qu'ils atteignent les cieux.

NEEMA SATAR  
TOHAA

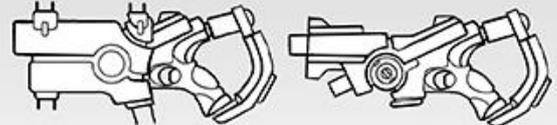


CORVUS BELLI  
**INFINITY** CONCEPT DESIGN

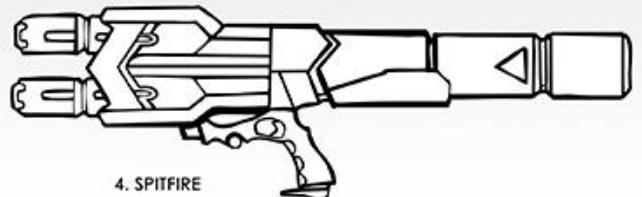
WEAPON / FIGURE SCALE

1. SHOCK CCW

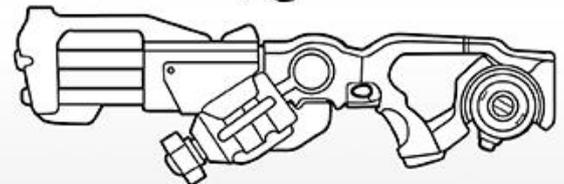
2. VIRAL PISTOL



3. PANZERFAUST



4. SPITFIRE



4. BREAKER COMBI RIFLE



## COMMANDO SUKEUL



*"Sortez de la tombe. Éliminez la cible. Rasez la zone. Accomplissez votre mission. Sortez de la tombe. Éliminer la cible..." Devise répétée des Commandos Sukeul.*

**Note sur la langue de bataille Vaarso :** Pour les numérogues Neebab, le symbole du double zéro suivi d'un sept représente une épée à double tranchant, à la fois acérée et puissante, capable de frapper juste au nom de la justice et de la vérité, mais aussi un outil diabolique en puissance. En accord avec la dualité de sa nature, ce chiffre est associé aux zones grises des opérations de renseignement et à ceux qui se trouvent sur cette fine ligne.

Cependant, en l'intégrant à la fin du nombre vingt mille - lui-même lié au retour des contrées lointaines, avec des connaissances obscures qui éclairent le monde des esprits - un nouveau motif numérogue peut être identifié. Le nombre Sukeul (20 007) prédit que cette lame bien affûtée sera maniée par des experts avisés qui déchaîneront ses pouvoirs destructeurs mais n'adopteront jamais l'une ou l'autre extrémité de la balance.



**Profil.** On dit que les vieux soldats ne meurent jamais. Eh bien, les Commandos Sukeul ne sont formés que de soldats morts. Chacun de ses membres est un vétéran, une victime d'un conflit passé dont les compétences étaient trop précieuses pour que le Haut Commandement du Trident se permette de les perdre. Ils ont tous été récupérés pour leur expérience du combat, et la seule façon d'en tirer le maximum est de continuer à les déployer.

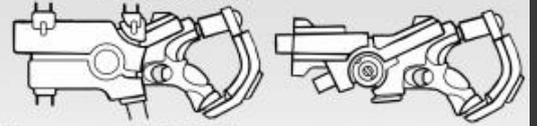
Chacun d'entre eux a sa propre spécialisation tactique, ce qui leur permet de choisir le meilleur équipement et l'armement de combat. En tant qu'agents de confiance, ils sont responsables des opérations d'action directe les plus dangereuses de toutes, celles qui relèvent de la désignation Contact et Mort, généralement trop secrètes pour être mentionnées. À en juger par leurs performances passées, ces vétérans manquent rarement d'apporter violence et destruction là où c'est le plus nécessaire. Leurs dossiers regorgent d'actions extraordinaires et de morts en masse, mais les détails ne sont connus que d'une poignée de personnes ayant l'autorisation appropriée. Sur le champ de bataille, les commandos Sukeul ne relâchent jamais leur gâchette, tirant à volonté tout en maintenant des niveaux de précision étonnants. Ils se moquent des troupes d'assaut lourdement blindées et des TAG. Ils feront de tout soldat fier et assez stupide pour se mettre en travers de leur chemin un exemple. Ils connaissent toutes les astuces du manuel de guerre et tous les raccourcis pour réussir leur mission.

Les Sukeul n'échouent jamais. Ils sont les meilleurs des meilleurs et quiconque se trouve dans leur ligne de mire est sur le point d'apprendre cette leçon pour de bon. Ils s'appuient sur l'expérience acquise lors d'opérations passées et de vies antérieures pour aller un peu plus loin à chaque fois. Ils sont les morts qui reviennent toujours, et ils reviennent toujours avec une victoire. C'est une superbe unité dont les membres sont dévoués, mais aussi sordides. Ils ont acquis un goût pour le sang qui garantit des résultats concluants mission après mission, fusillade après fusillade.

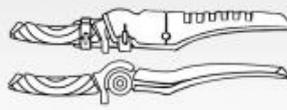
FIGURE/WEAPON SCALE



1. BREAKER PISTOL



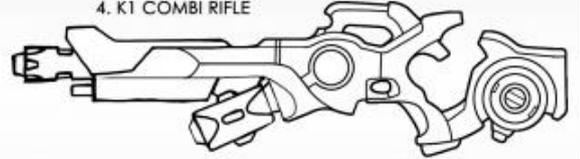
2. KNIFE



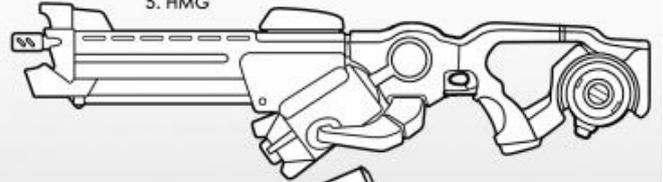
3. PISTOL



4. K1 COMBI RIFLE



5. HMG



6. MISSILE LAUNCHER



## ÉQUIPE D'ABORDAGE RASAIL



**Note sur la langue de bataille Vaarso :** Le chiffre Rasail, qui représente le nombre 6300, est envisagé comme une itération du nombre entier de base Tohaa, le nombre trois. Pour le construire, trois est d'abord multiplié par mille, puis doublé, puis ajouté à nouveau à trois, cette fois multiplié par cent. L'occurrence répétée du chiffre trois, composé à chaque fois de chiffres ronds, est censée refléter une concentration d'énergies puissantes. Le rasail symbolise la force irrésistible, la volonté indomptable qui maîtrise ses propres peurs et faiblesses. Il est utilisé comme synonyme de courage, mais aussi d'insouciance et de rage débridée.

**Profil :** Les équipes Rasail sont l'une des unités d'abordage les plus expérimentées de l'Armada Tohaa. Elle est intégrée aux groupes d'intercession armée Tohaa de l'équivalent de l'infanterie navale, stationnée sur les vaisseaux errants et leurs flottes auxiliaires. Le corps a été fondé, au milieu des guerres contre l'Impératif Fenrig, par le colonel Haal Noovan, un personnage résolument exagéré qui aurait fait un excellent capitaine pirate s'il était né au millénaire précédent. Le colonel Noovan a dirigé les équipes d'abordage du légendaire vaisseau Fierté de Baalgar, qui a été le fer de lance de la contre-offensive des Tohaa contre les forces de l'Impératif dans l'amas de Dinnea.



Héritiers d'une philosophie militaire très agressive, les Rasail combattent de manière intensément proactive. Ils dictent les termes de l'assaut, sans se soucier de la menace d'une riposte ennemie. Ils mettent la pression en établissant un contact direct et total avec l'ennemi dès le début, et en conservant cet élan pour combattre avec détermination en cas de besoin. Sous la supervision du colonel Noovan, les Rasail ont vu leur équipement adapté à leurs besoins opérationnels spécifiques. Ils disposent d'une puissance de feu accrue et sont équipés de plaques de blindage légères capables de déployer une nano-protection supplémentaire pour combler le fossé avec l'ennemi. Les périphériques de soutien Chaksa font partie de l'équipement standard des agents du Rasail, qui se retrouvent souvent dans des situations de nettoyage où ils doivent répartir leurs forces pour sécuriser la zone de combat pièce par pièce.

RABAIL BOARDING TEAM



FINITY CONCEPT.



FIGURE/WEAPONS SCALE

1. PISTOL

2. KNIFE



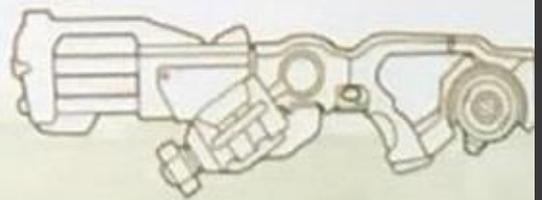
3. COMBI RIFLE



4. BOARDING SHOTGUN



5. SPITFIRE



FIGURE/WEAPONS SCALE

1. PISTOL

2. KNIFE



3. COMBI RIFLE



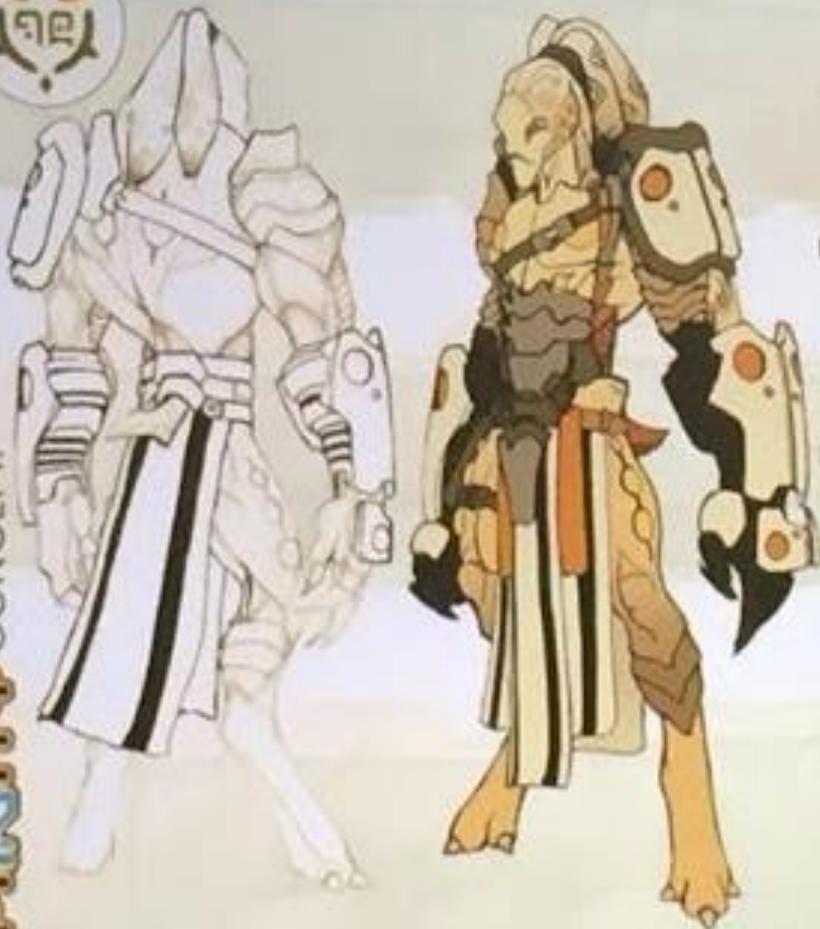
4. BOARDING SHOTGUN



5. SPITFIRE



FINITY CONCEPT.



## AE LIS KEESAN



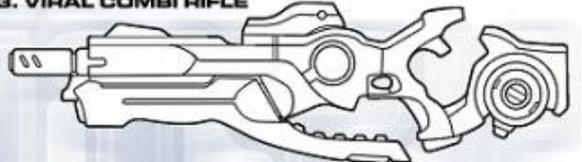
Aelis Keesan était une jeune archéologue fascinée par le passé, mais dont la vie fut bouleversée par l'onde de choc des réalités brutales de son présent. Les troupes shasvastii se soucient peu du passé, et ne se préoccupent que de l'avenir de leur espèce : bien que clairement identifié comme une installation civile, son campement archéologique fut rasé. Aelis parvint à survivre à la destruction, mais tomba entre les mains d'un officier des services secrets shasvastii notoirement vicieux, nommé Hasht. Lorsque les unités de secours Tohaa réussirent à chasser les Shasvastii, Aelis Keesan était aux portes de la mort à la suite de longues heures de torture aux mains des Corax. Sachant qu'elle ne trouverait jamais la paix avant d'avoir accompli sa vengeance, elle suivit alors les programmes de formation tactique avancée et rejoignit l'unité Hatail, où elle excella en tant que traqueur d'informations et briseur de systèmes de terrain. Cependant, elle gardait son objectif en vue à chaque instant : le Corax Hasht. Sa mort ne serait pas une mort honorable au combat, mais un acte de justice, une exécution sommaire bien méritée.

**HATHAIL SPEC-OPS AELIS KEESAN**

**FIGURE/WEAPONS SCALE**



**3. VIRAL COMBI RIFLE**

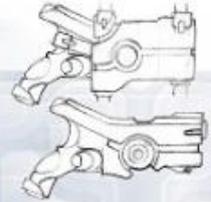


**5. KNIFE**

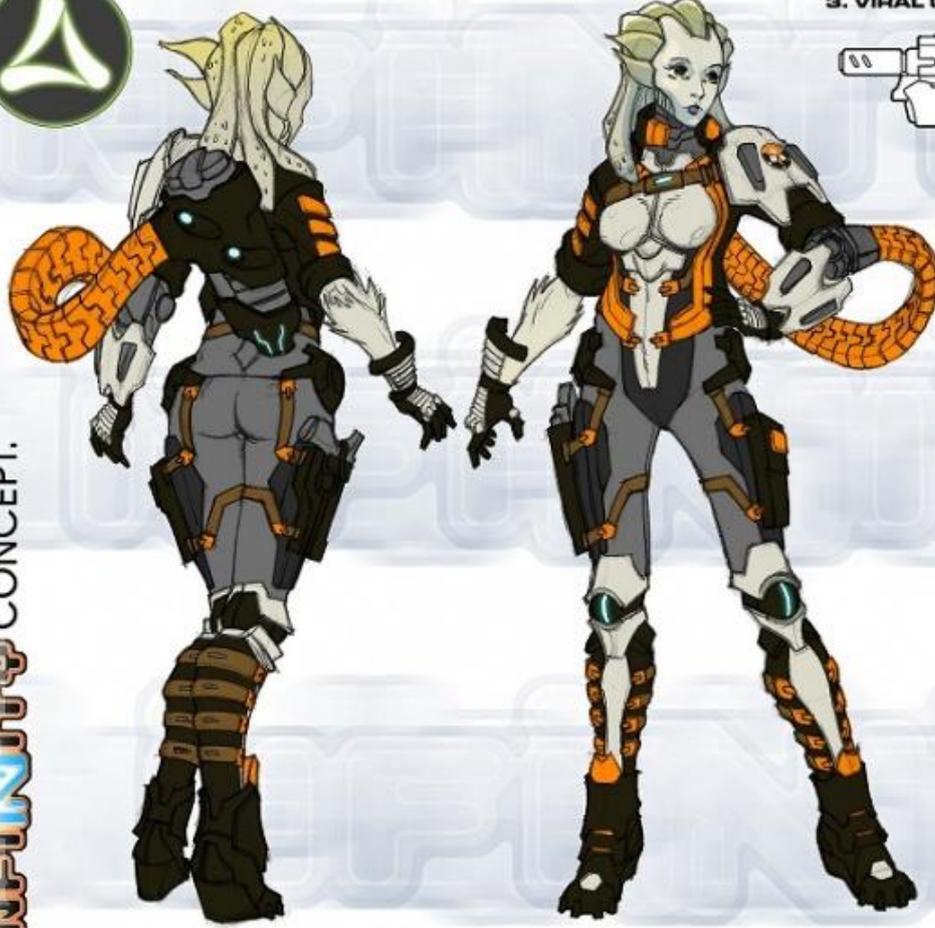


**4. PISTOL**

**HATHAIL  
LOGO**



**INFINITY** CONCEPT.



**DIRE  
FOES**

**COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLIS S.L.L.**

## AUXILIAIRES CHAKSA



Le Haut Commandement Tohaa, fidèle à sa doctrine consistant à "laisser les autres mener ses guerres", a rapidement reconnu le potentiel militaire du projet d'Exaltation pour la race Chaksa. Dès que les premiers tests furent concluants, le Trident a souhaité s'impliquer dans le projet afin d'assurer un certain contrôle sur ses résultats. Par conséquent, au cours du processus de formation des Chaksa exaltés, le projet leur confie les préceptes et les idéaux du Trident. Grâce à cet endoctrinement, le Haut Commandement garantit un nombre constant de recrues Chaksa qui, après leur période de formation, enrichissent les effectifs des forces militaires Tohaa. Les Chaksa font d'excellents agents d'éclairage. Leur résistance et leurs qualités physiques exceptionnelles en font des troupes tout-terrain, capables de marcher sans pause, de transporter des biodispositifs de localisation et tout le matériel et l'équipement d'une force de combat dans les pires conditions environnementales sans se plaindre. Cependant, c'est au cœur du combat que les auxiliaires Chaksa se distinguent par leur bravoure et leur loyauté indéfectible à la cause Tohaa, luttant jusqu'à leur dernier souffle pour ceux qui les ont élevés à la sensibilité et leur ont permis de gagner leur place sur la carte galactique.

## PÉRIPHÉRIQUE CHAKSA



Les périphériques Chaksa sont des périphériques d'infanterie légère utilisés par une variété de troupes.

**GORGOS SQUAD**



**GORGOS  
LOGO**

**THIS IS THE CHAKSA RACE  
DESIGN WITH NO CLOTHES**



**infinity** CONCEPT.

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.R.L.

**GORGOS SQUAD**



**GORGOS  
LOGO**

**CHAKSA  
PERIFERICAL  
SINCHRONIZED  
COMPANION**



**FIGURE/WEAPON SCALE**

**1. KNIFE**



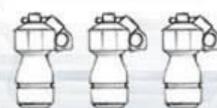
**2. PISTOL**



**3. LIGHT SHOTGUN**



**4. GRENADES**



**infinity** CONCEPT.

COPYRIGHT 2013 CORVUS BELLI S.R.L.

## SERVITEUR CHAKSA



Les Chaksa dont le processus d'exaltation génétique naturel a été écourté pendant la gestation, pour des raisons externes ou à cause d'un gène récessif, n'acquerront pas le développement cérébral nécessaire pour être considérés comme des citoyens intelligents et conscients d'eux-mêmes. Ils sont donc adoptés par le gouvernement Tohaa et formés pour effectuer des tâches d'assistance. Ceux qui sont affectés au Trident peuvent devenir des assistants de combat ou des périphériques, mais les plus qualifiés deviennent des assistants de terrain pour les bio-ingénieurs et pour les infirmiers et ingénieurs. Déployés dans les situations les plus dangereuses, ces serviteurs ont été génétiquement améliorés pour accomplir leur mission avec la plus grande efficacité et le meilleur taux de survie. Reliant leur système nerveux à un technicien par une liaison à distance, les Serviteurs Chaksa mettent leurs doigts agiles au service de leur contrôleur, qui observe par leurs yeux et agit par leurs mains. De cette façon, le serviteur Chaksa devient la personification de son contrôleur au milieu des combats mais, pour ceux qu'il sauve, il est un héros par ses propres mérites.

Les bio-ingénieurs Kumotail ont uni la technologie et la biomédecine pour devenir des agents techniques hautement qualifiés pour le combat et, grâce aux serviteurs Chaksa, leurs assistants de terrain, de véritables magiciens capables de réparer n'importe quoi ou n'importe qui.

## KUMOTAIL



**Note sur le langage de bataille Vaarso :** Dans le Trident Tohaa, les corps remplissant des fonctions spéciales ont des dénominateurs numériques en milliers. Dans le cas du Kumotail, unité 2450, le millier est complété par deux chiffres dont le symbolisme fait référence aux capacités spéciales de la troupe. Le premier est le nombre 400 qui, selon la numérologie Neebab, fait référence à la réalisation de l'ordre structurel parfait. Le second est le nombre 50, qui symbolise la guérison ou la réparation des objets et des personnes.

**Profil :** Les bio-ingénieurs Kumotail constituent l'aristocratie intellectuelle du Trident Tohaa ; des agents techniques de terrain hyper-qualifiés, des magiciens capables de réparer n'importe quoi ou n'importe qui. Les Tohaa ont uni la technologie et la biomédecine d'une manière si inextricable que seul un Kumotail est capable de relever le défi d'une intervention technico-médicale au combat. Les bio-ingénieurs Kumotail sont des méca-généticiens dévoués. Ils considèrent l'étude de la bio-ingénierie comme la plus haute vocation possible, la seule voie possible vers la spiritualité, car son but est la création et l'amélioration de la Nature. Cette concentration, cette focalisation obsessionnelle des capacités, les oblige à se surpasser, à toujours faire le maximum d'efforts. Il n'y a pas de problème

insignifiant, pas de dysfonctionnement sans importance, pas de patient dépassé et c'est quelque chose que chaque soldat apprécie. Car c'est dans le creuset du combat que les Kumotail ont acquis leur prestige, en travaillant côte à côte avec leurs camarades dans le Trident Tohaa. Les bio-ingénieurs Kumotail ne sont pas des rats de laboratoire mais des agents de combat ayant une véritable expérience militaire. Leur travail est mené aussi bien en première ligne qu'à l'arrière-garde. Partout où l'on a besoin d'eux, ils y vont, car ils sont à la fois soldats et techniciens. Pour eux, le véritable défi est d'accomplir leur travail au milieu de l'action, en tant que membres d'une Triade tactique, sous le feu de l'ennemi, dans les pires conditions possibles, ce qui leur permet de prouver leur maîtrise des sciences fondamentales Tohaa.

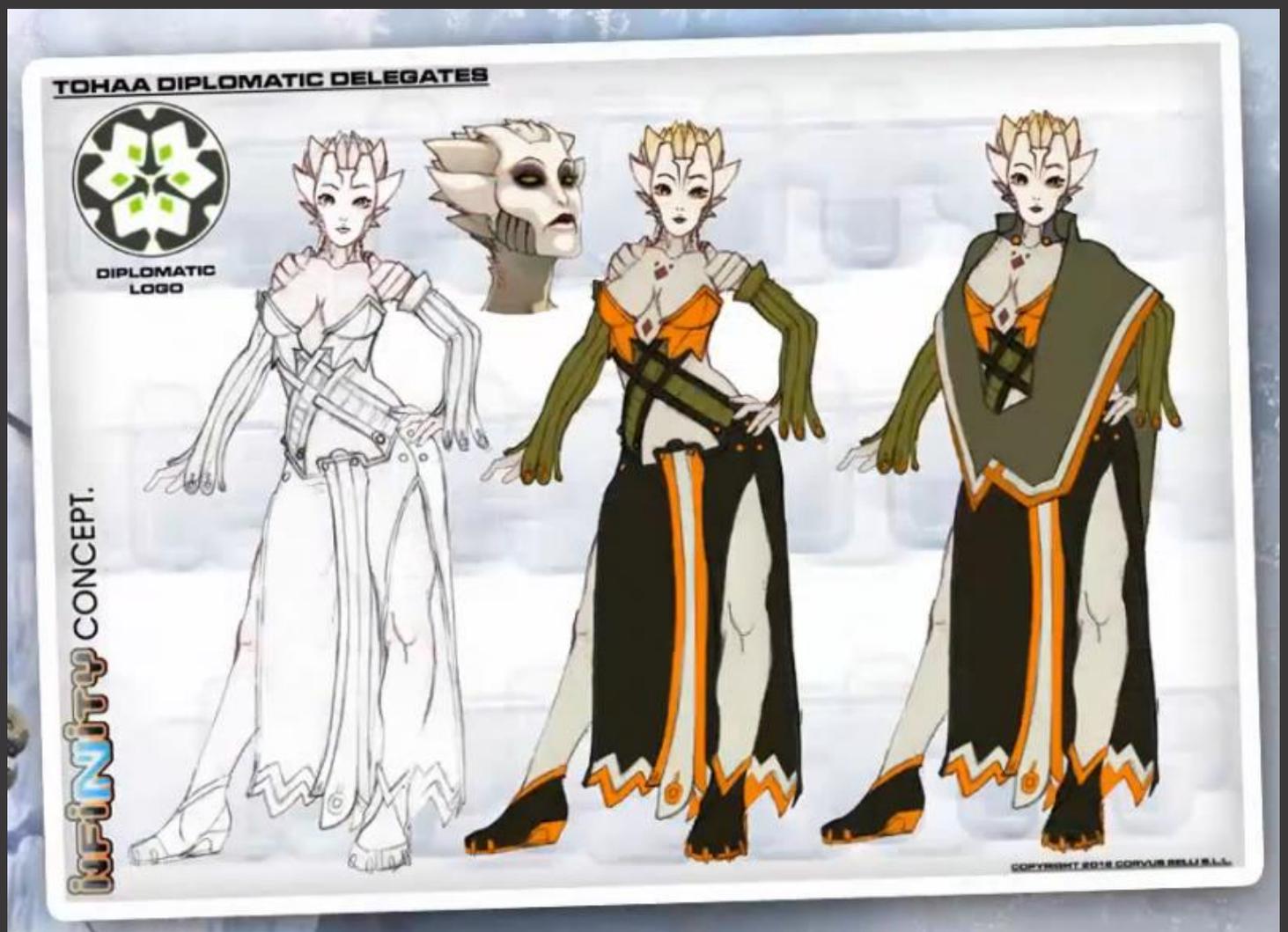
## DÉLÉGUÉ DIPLOMATIQUE



Les délégués diplomatiques sont très respectés dans la société Tohaa. Ils constituent une élite sociale bien au-dessus de tout politicien. Facilement reconnaissables à leur allure distinguée, les délégués diplomatiques se caractérisent par leur extraordinaire capacité à manœuvrer dans les situations les plus tumultueuses que la diplomatie intergalactique puisse générer. Les membres de la diplomatie Tohaa sont connus pour leur flexibilité et leur capacité d'adaptation à tout scénario. Leur capacité est telle que la rumeur veut qu'ils aient été biomodifiés pour avoir un contrôle extrême de leurs capacités phéromoniques, de sorte qu'ils puissent contrôler exactement les informations qu'ils émettent. Ainsi, un délégué diplomatique peut même mentir sans se trahir si nécessaire ou même bloquer complètement ses émissions pour éviter de révéler des secrets ou de perturber d'autres races sensibles aux informations phéromoniques. Ces biomodifications incluraient également des altérations des organes de phonation afin qu'ils puissent reproduire les sons d'autres langues extraterrestres, facilitant ainsi la communication directe, sans avoir besoin de dispositifs de traduction simultanée.

En tant que civilisation d'explorateurs émérites, les Tohaa ont un long passé de premiers contacts avec d'autres espèces, pas tous amicaux, et souvent dangereux. Les délégués diplomatiques sont les

premiers à établir le premier contact et à pénétrer en terrain inconnu. C'est pourquoi ils doivent toujours avoir un haut niveau de préparation, du sang froid et un niveau absolu de professionnalisme, car leurs tâches incluent également l'espionnage de haut niveau, toujours implicite, jamais explicite, ainsi que la conspiration et l'intrigue. Pour cette raison, les délégués diplomatiques sont représentés comme les personnages principaux de nombreuses œuvres de fiction dans l'industrie du divertissement Tohaa, personnifiant l'idéal parfait de l'espion élégant, raffiné et glamour.



## KAMAEL



**Note sur le langage de bataille Vaarso :** Depuis les premiers jours de la Force Coloniale, l'armée Tohaa fondée après l'Unification et préfigurant le Trident Tohaa moderne, les centaines ont été utilisées pour identifier les corps militaires de base. Aujourd'hui, les centaines sont le dénominateur numérique pour désigner les corps vertébraux, ceux qui constituent le noyau de chacune des trois pointes ou branches du Trident Tohaa. Pour les numérologues Tohaa, le nombre 110 symbolise la gloire à travers des conditions très douloureuses et un grand sacrifice personnel.

Après les désastres militaires initiaux des guerres contre l'Impératif Fenrig, il n'y avait que peu de temps pour appliquer les réformes de l'Armée Nouveau Modèle à un seul corps militaire intégral, l'Infanterie Légère Kamael, ou le 110. Le succès de l'Armée Nouveau Modèle était manifeste : Face aux Fenrig, l'infanterie Kamael obtint des victoires alors que le reste des corps d'infanterie de base étaient réduits en cendres. À la fin des guerres contre l'Impératif Fenrig, l'infanterie légère Kamael était devenue le principal corps d'infanterie du Trident Tohaa, absorbant au passage les restes des autres types d'infanterie.

**Profil :** L'infanterie légère Kamael est le principal corps de combat du Trident Tohaa et constitue le soutien fondamental de toute action de combat, des affrontements massifs aux opérations limitées. Actuellement, les régiments d'infanterie légère sont les unités les plus grandes et les plus nombreuses des forces militaires Tohaa. Répartis sur l'ensemble des territoires du Trinôme Tohaa, ils sont présents sur chaque ligne de front contre l'armée combinée. Les conflits constants contre un adversaire aussi puissant ont aiguisé les compétences de ces régiments, les endurcissant dans le feu de la bataille. Cependant, c'est l'altruisme qui distingue la glorieuse infanterie légère Kamael, portant toujours le poids de l'action sans répit. Il n'y a pas de foulée plus régulière et déterminée que celle des troupes qui avancent, jour après jour, pour libérer leur peuple de la tyrannie et ouvrir les portes de l'avenir à toute leur race.



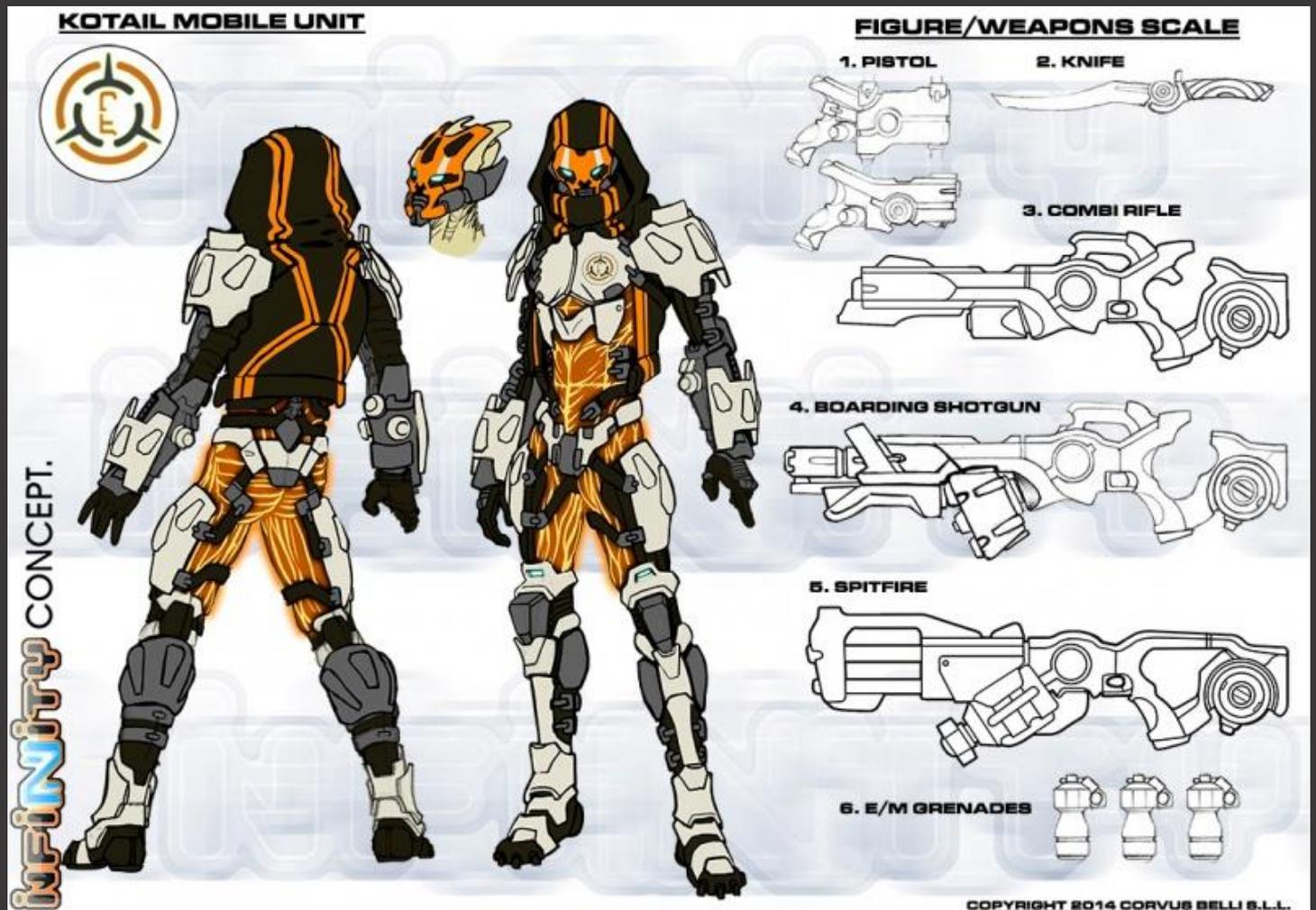
## KOTAIL



**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Les numérogues Neebab considèrent le nombre 40 comme un symbole de la capacité à gouverner son destin. Dans le cas des Kotail, le nombre 2040, la présence du nombre quarante compense en partie les associations négatives du deuxième millièm, principalement liées à l'imprévisibilité et à l'instabilité, ne laissant que des indications positives de transformation et de mouvement. Par conséquent, le nombre Kotail a des implications de confiance, de vitesse et d'action non-stop.

**Profil** : "Nous avons une mission, et aucun élément de surprise. Nous devons nous contenter de la vitesse brute. Tout le monde, symbios à pleine puissance et c'est parti !" Lieutenant Wes Daaran, unité mobile Kotail. Opérations de sauvetage dans le système Ceenle. Territoires coloniaux Tohaa.

Alors que la lutte contre l'Armée Combinée continue de s'intensifier, les forces du Trident Tohaa réparties dans les Territoires Coloniaux se retrouvent de plus en plus isolées. Comme leurs lignes d'approvisionnement sont peu à peu coupées, elles sont obligées de modifier leurs méthodes de combat. Leur ennemi dispose de ressources et de troupes apparemment illimitées, et aucune force ne peut résister à sa puissance brute. Pour survivre à la guerre d'usure contre l'Armée Combinée, ils devaient faire preuve d'intelligence et rencontrer l'ennemi de biais. Le commandement Tohaa du système Ceenle, face à un assaut d'unités blindées, a choisi de recourir à l'audace et à la témérité, et a créé la Kotail. Ils ne pouvaient pas affronter leurs ennemis de front, mais ils pouvaient être plus rapides, plus astucieux. Ils couraient devant les carcasses blindées, les encerclaient et frappaient depuis des angles inattendus jusqu'à ce que les envahisseurs soient submergés par la grêle de feu qui ne provenait jamais deux fois du même point. Aujourd'hui encore, les Kotail courent et sautent sans arrêt sur le champ de bataille, poussant leurs symbiotes de mobilité à leurs limites lorsqu'ils traversent les zones de combat, entourés de leurs sosies holographiques. Ils plongent la tête la première dans l'enfer, où leur vitesse est leur seul bouclier et où un instant d'hésitation peut sonner le glas. Dans le genre de points chauds qu'ils fréquentent, les holoéchos sont un maigre réconfort : si leurs ennemis les localisent, ils seront déchiquetés en un instant. Aussi, une fois qu'ils s'élancent en avant et prennent de la vitesse, ils ne s'arrêtent jamais avant de tomber.



## NIKOUL



**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Selon la numérologie classique Neebab, le nombre 40 700, appelé Nikoul, représente le Fouisseur, une figure symbolique liée au monde souterrain, le royaume des morts. Souvent caché, le fouisseur représente le savoir interdit, capable de tuer celui qui le découvrirait.

**Profil** : Lorsque l'espoir s'est amenuisé face aux assauts de l'IE, le commandement colonial Tohaa du système Romaanti décida de créer une nouvelle unité qui utiliserait des tactiques de guérilla pour harceler les forces de l'Armée Combinée, afin de gagner du temps pour évacuer les enclaves civiles. Ainsi, que remonter le moral de la troupe et de créer un symbole d'espoir pour les non-combattants, cette nouvelle équipe fut nommée d'après le légendaire Nikoul, un groupe de guérilla légendaire, ce qui semblait approprié étant donné leur prédilection pour les tactiques d'embuscade.

Les nouveaux Nikoul, comme leurs anciens homonymes, opèrent seuls ou en petits groupes, traquant leurs proies et les traitant par des tirs de précision silencieux depuis des positions dissimulées. Plus remarquable encore, comme leurs prédécesseurs avant eux, ils arpentent la zone d'opérations avant

le combat, localisant les points stratégiques clés, et creusant des terriers qui seront leurs positions de tir au cours du combat... ou leurs tombes. Malgré leur efficacité meurtrière, même ces bourreaux ne purent arrêter les forces innombrables de l'IE, et de nombreux Nikoul tombèrent sous la puissance de feu écrasante de l'armée combinée. L'unité versa son sang et obtint de nombreuses victoires, mais l'Armée Combinée est un flot inarrêtable et au final, le système Romaanti tomba dans ses griffes. Les survivants Nikoul furent évacués en dernier. L'unité avait rempli son devoir : elle avait infligé de très lourdes pertes, ralentissant l'avancée de l'ennemi et assurant une extraction réussie des civils. Mais la guerre n'était pas finie, certainement pas pour eux, car le Trinôme Tohaa est en danger, il faut donc le protéger. C'est leur mission et c'est leur seule préoccupation.



## SAKIEL



**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Étant donné l'importance du chiffre 3 dans la culture Tohaa, tous les chiffres multiples de 3 sont réservés à la désignation d'unités prestigieuses et polyvalentes, celles qui se distinguent par leur mobilité et leur capacité d'adaptation. Le nombre 36, ou Sakiel, fait référence à l'effort et à l'obstination face à un ennemi ou à un type particulier d'opposition.

**Profil** : Il y a deux conditions principales pour faire partie du régiment Sakiel. La première est de posséder une expérience du combat avec un bon bilan d'actions en première ligne. La seconde est d'avoir subi une tragédie personnelle. Tous les Sakiel sont originaires des systèmes coloniaux, tous venant de mondes Tohaa qui sont tombés sous la coupe de l'intelligence évoluée. Ils ont tous vu leurs villes et leurs proches brûler. Ce sont tous des soldats déracinés, sans maison où retourner, sans famille avec laquelle se réunir. Cependant, ils partagent tous un objectif personnel : La vengeance. Leur seul but est de faire payer à l'IE les atrocités qu'elle et les races qui lui sont associées ont commises. Une haine froide est nichée dans le cœur des Sakiel qui efface toute autre émotion qu'ils pourraient ressentir. Aucun d'entre eux ne manquera à son engagement et aucun ne renoncera à sa mission ; les Sakiel sont prêts à faire les sacrifices ultimes pour riposter à leur plus grand ennemi sans hésitation, sans doute et sans pitié.

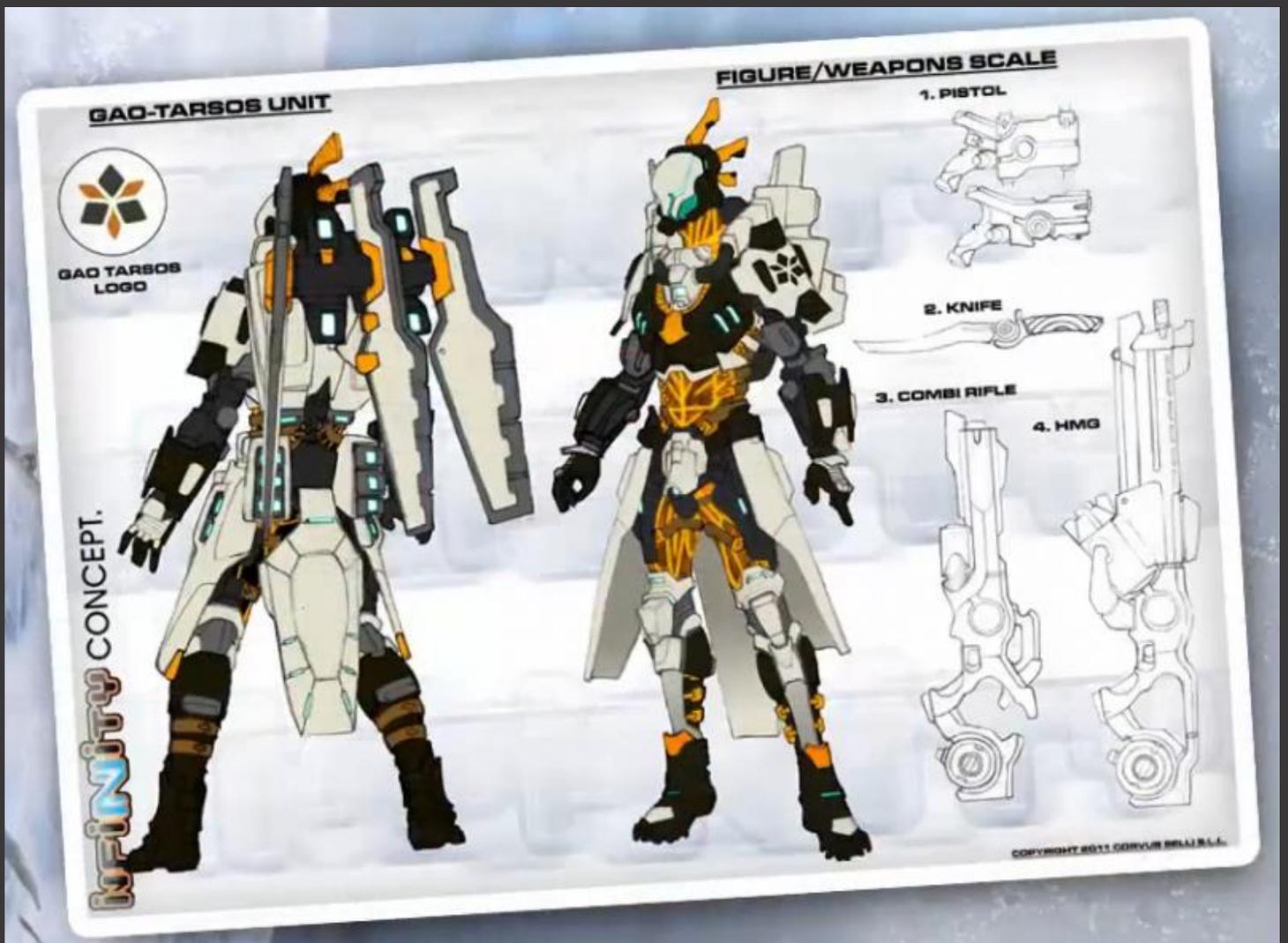
## GAO-TARSOS



**Note sur le langage de bataille Vaarso :** Lorsqu'une unité de combat se trouve à l'intérieur d'un projet de développement spécial, des symboles et des constantes sont utilisés pour s'y référer. Tarsos est le nom donné au concept de Pi ( $\Pi$ ) en langue tohaa. Le nombre  $\Pi$  ( $\pi \approx 3,14159\dots$ ) est une constante mathématique qui indique la relation entre la longueur d'une circonférence et son diamètre, et est un nombre fondamental de la Géométrie. La signification de Tarsos en numérogie Neebab fait référence à l'énergie créée par des actes de volonté suprême qui changent le destin des personnes et des nations. L'unité Gao-Tarsos a été pionnière dans l'exécution du déploiement orbital individuel au combat, c'est pourquoi elle obtient une constante mathématique comme dénominateur numérique à côté du zéro (0, Gao) accordé aux unités d'opérations spéciales.

**Profil :** Les Gao-Tarsos forment l'unité spéciale de saut des Tohaa, l'équivalent de l'infanterie navale. La technologie avancée de leurs dispositifs de saut leur permet de se déployer depuis une orbite planétaire, tombant sur le champ de bataille comme des météores depuis l'obscurité froide de l'espace. Les Gao-Tarsos ont été créés comme unité de soutien pour les opérations de débarquement contrôlées et de déploiement offensif. Ils sont désignés comme une force d'opérations spéciales dotée

d'un équipement et d'armes légers, créée pour mener des assauts contre des zones limitées, des bases aériennes ennemies ou toute autre cible stratégique possible. Habituellement, le rôle opérationnel de ces troupes est d'être le marteau qui agit comme une force de distraction, en coordonnant leur temps de déploiement aéro-orbital avec l'atterrissage des navettes de la Marine, en essayant de causer le maximum de dommages à l'adversaire à un point de contact donné. Les Gao-Tarsos seront lancés derrière les lignes ennemies avec pour mission de faire un maximum de ravages et de briser toute action de riposte possible contre la force principale de débarquement et d'assaut. Le profil opérationnel de cette unité exige de ses membres qu'ils soient des troupes indépendantes et audacieuses, capables de travailler seules sans le soutien direct de leurs camarades et indifférentes aux dangers des sauts orbitaux. Les intrépides Gao-Tarsos se rendent au combat sans crainte, comme une tempête déchaînée accompagnée de tonnerre et d'éclairs, une énergie pure frappant depuis les cieux.



## TAQEUL



**Note sur le langage de bataille Vaarso :** Selon les numérologues Neebab, la dualité du double zéro se manifeste comme la mortel ambivalence d'une lame à double tranchant lorsqu'elle est précédée d'un deux. Cependant, lorsqu'elle est complétée par les soixante-dix mille - la volonté inébranlable qui gouverne le monde - cette lame se distingue comme un leader sur le champ de bataille, une épée de commandement dont la force ne peut être contestée.

**Profil** : Comment tenir en échec une force inarrêtable comme l'Armée Combinée ? En faisant appel à cette intelligence pragmatique que les militaires appellent la "tactique" et qui n'est rien d'autre que l'application empirique de la stratégie. Pour remporter la victoire, il est essentiel qu'un officier compétent dirige les opérations sur le terrain. Je le sais, vous le savez et, bien sûr, vos ennemis le savent. Cela dessine une énorme cible sur le dos de vos commandants : vos forces peuvent être décapitées en vous sectionnant le cerveau par procuration sur la zone d'opérations. C'est pourquoi vos officiers doivent être robustes au départ, et que vous devez faire tout ce qui est en votre pouvoir pour assurer leur sécurité. Pour le Trident Tohaa, cette notion prend la forme d'officiers Taqueul. Il s'agit d'officiers supérieurs qui ont fait preuve d'une valeur exceptionnelle sur le terrain et ont été admis à l'Académie Spéciale de Commandement de Traaves. Les diplômés de cette école reçoivent une formation intensive aux techniques de commandement, aux opérations spéciales et au combat en première ligne. Ils sont habitués à agir loin de la force principale, dans des situations où ils doivent compter sur leur propre ingéniosité et leurs capacités d'improvisation. Mais même un excellent programme d'entraînement ne vous sauvera pas si vous êtes désigné par les forces hostiles comme une cible prioritaire. C'est pourquoi les officiers Taqueul sont soumis à d'intenses régimes de biomodification afin d'acquérir ce qui équivaut à une régénération, pour une meilleure capacité de survie. Dans un scénario de combat, ils reçoivent également une série de SymbioBugs mortels, avec lesquels ils forment une machine à tuer bien huilée à part entière.

## ECTROS



**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Ectros est le nom donné en langue tohaa au " nombre e ". La constante mathématique e ( $e \approx 2,718\dots$ ) est le nombre de Calcul par excellence ainsi qu'un des nombres les plus importants en mathématiques. En numérogie Neebab, le nombre e fait référence au succès absolu dans les actions de grande ampleur et d'importance.

Le Régiment Ectros a été la première unité d'infanterie lourde Tohaa adaptée aux concepts de l'Armée Nouveau Modèle, absorbant les leçons tactiques apprises lors des premiers affrontements contre l'Impératif Fenrig. Ainsi, le Régiment Ectros est devenu le principal fer de lance des forces Tohaa dans la seconde phase de la Guerre contre l'Impératif Fenrig, développant un rôle crucial dans la victoire contre cet ennemi expansionniste.

**Profil** : Le Régiment d'Ectros peut se vanter d'un excellent bilan au combat, avec une ampleur que peu d'unités de ligne dans cette branche de la galaxie peuvent égaler, car il a participé à tous les conflits que sa race a subis dans l'histoire récente. Le régiment est la plus ancienne unité d'infanterie lourde encore active dans le Trident Tohaa, agissant comme l'axe structurel du corps d'infanterie et le

noyau des forces d'assaut lourd. Les Ectros sont connus comme les "fondations des divisions d'attaque", et lorsqu'on parle de leurs exploits, il est toujours reconnu qu'ils combattent continuellement dans les points chauds de la plus grande responsabilité. Le régiment a été l'architecte des victoires les plus impressionnantes des guerres des Tohaa contre l'Impératif Fenrig, et est une unité vétérante du conflit constant contre l'IE. Il n'y a pas de planète ou de colonie qui n'ait pas une plaque commémorative dédiée à cette unité, reconnaissant ses sacrifices. Ses membres sont fiers de leur talent exceptionnel pour remporter la victoire ainsi que de leur capacité de survie, et s'autoproclament ouvertement comme des "bâtards difficiles à tuer". Les Ectros sont dotés non seulement d'un instinct tactique aiguisé, mais aussi de la personnification de la bête à cornes Holdaan, prédateur roi de la planète Runohaa, dont ils ont adopté les cornes et le poison caractéristiques. Sur n'importe quel front où une résistance impressionnante a été menée, et dans n'importe quelle bataille où la victoire a été volée des griffes de l'IE, il y aura un survivant du régiment Ectros, souriant sans vergogne tout en dirigeant des gestes obscènes vers l'ennemi mourant.



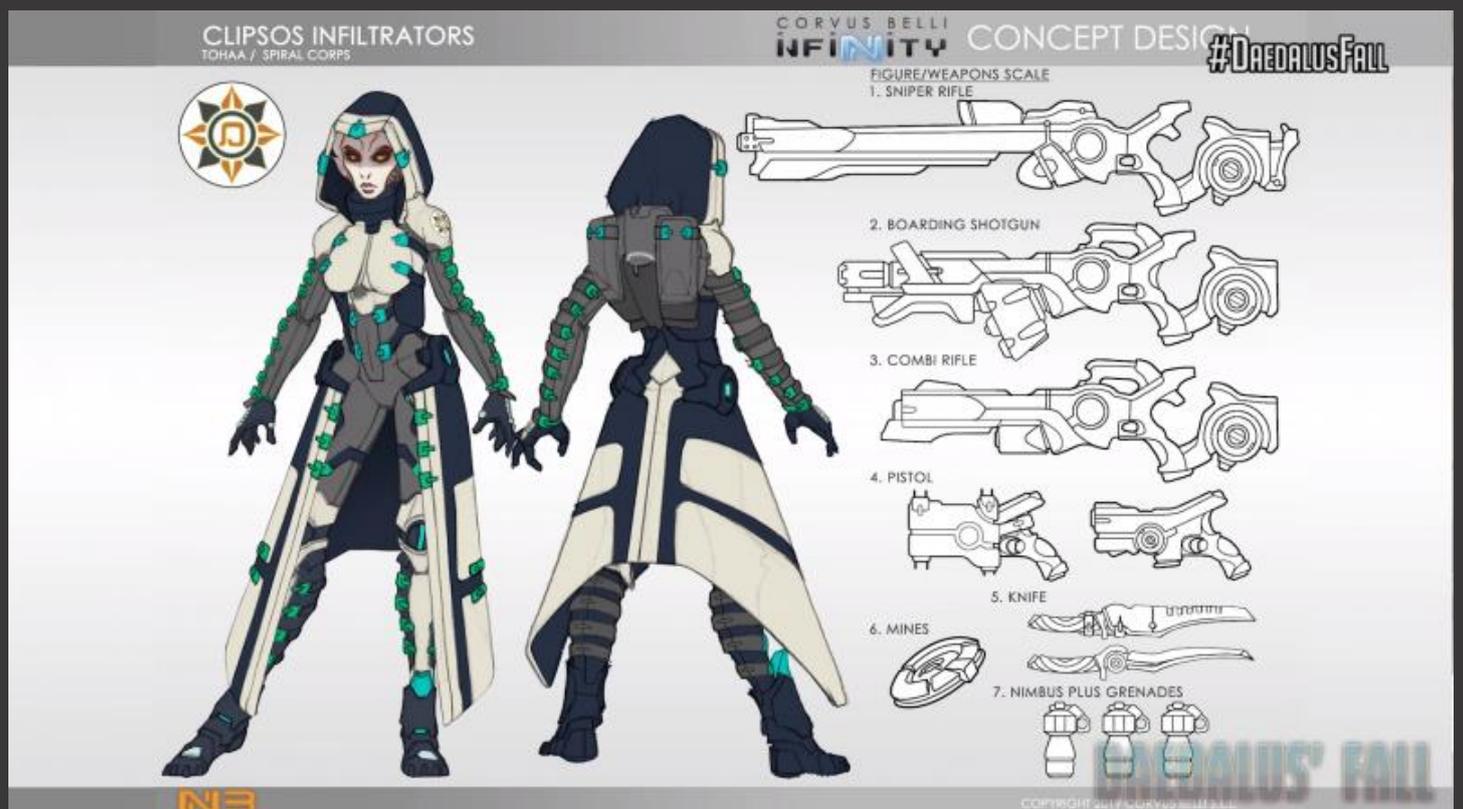
## CLIPSOS



**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Clipso est le nom donné à l'" Ensemble Nul " ( $\emptyset$ ) dans la langue Tohaa. En tant que symbole, Clipso dénote l'absence mais aussi la potentialité, c'est pourquoi il est devenu le dénominateur des troupes invisibles Tohaa, celles capables de tout.

**Profil** : Les infiltrés Clipso sont chargés de l'action opérationnelle, de l'infiltration et de la surveillance en profondeur pour l'armée Tohaa. De ce fait, au sein de la structure du Trident Tohaa, ils sont sous le contrôle opérationnel de la branche Exploration et Intelligence, l'équivalent Tohaa du service de renseignement militaire. La mission principale de cette unité invisible est de compiler des informations vitales sur un ennemi et ses ressources, ainsi que d'effectuer des missions impliquant l'élimination de personnes et d'objectifs stratégiques, et de réaliser des opérations secrètes et des actions non enregistrées. Les Clipso sont des exécutants indétectables capables de s'échapper par les failles des lignes ennemies. Les infiltrés Clipso ont un processus de recrutement très strict, car peu de Tohaa peuvent remplir les conditions minimales pour faire partie de cette unité. Leurs membres ne peuvent pas être mariés ou appartenir à une quelconque Triade, qu'elle soit civile ou militaire, et le processus de sélection met l'accent sur l'évaluation psychologique, testant constamment leur tempérament. Seuls

les solitaires et les individualistes forts, peu courants dans la société Tohaa, sont capables de supporter des missions prolongées en territoire hostile, isolés, sans provisions ni contact avec les forces alliées. Cependant, les éléments essentiels pour devenir l'un de ces agents invisibles sont une main ferme et le manque d'empathie si caractéristique d'un tueur à longue portée.



## MAKAUL



**Note sur le langage de bataille Vaarso** : Après l'application des réformes de l'Armée Nouveau Modèle, essentielles pour mener les guerres contre l'Impératif Fenrig, peu d'unités ont survécu à la conversion de la Force Coloniale devenue obsolète au Trident Tohaa moderne et efficace. Celles qui, en raison de leurs caractéristiques particulières, ont pu résister à la conversion aux nouvelles tactiques et structures ont été autorisées à conserver la nomenclature spéciale des unités d'attaque de l'ancienne Force Coloniale Tohaa. Cette nomenclature, qui comprend généralement des dizaines de milliers d'unités, est constituée de noms de code plus baroques et archaïques que ceux utilisés par la majorité des unités actuelles du Trident.

Aux temps anciens et aventureux de la colonisation Tohaa, les troupes Makaul étaient également connues comme des unités d'assaut légères. Cependant, le nom qui leur est resté est leur ancien code numérique : Makaul, le 10100. Un nombre spécial dont le symbolisme fait référence à une force et un courage titanesque ainsi qu'au concept de salut face à un danger physique.

**Profil** : Les troupes de Makaul sont à la fois l'unité la plus décorée mais aussi la plus gênante du Trident Tohaa. Héritières d'un passé glorieux, elles ont caractérisé l'ère de la colonisation et de l'exploration Tohaa. Spécialistes de l'assaut léger et des techniques de combat rapproché, leur mission était d'être déployés dans des positions éloignées avec un équipement minimal, pour faire face à un ennemi largement supérieur et gagner sans attendre aucun soutien. Combien de fois un avant-poste Tohaa a-t-il été sauvé in extremis d'une attaque de bêtes sauvages, de tribus sauvages ou de rebelles insurrectionnels par un petit groupe de ces guerriers téméraires ? Ils ont rapidement fait partie de la culture populaire Tohaa et sont devenus les personnages principaux des plus grands exploits et aventures, réels ou fictifs.

Cependant, ces guerriers audacieux et vantards, forgés dans les feux de la guerre, véritables dynamos de combat, ne s'accommodent pas bien des périodes de paix. Les troupes Makaul ont constamment besoin de l'énergie de l'action. Cauchemar et tourment des autorités locales et de la police militaire Tohaa, ils sont aussi gênants en temps de paix qu'ils sont bons au combat. Lorsqu'ils ne sont pas au combat, les Makaul sont connus pour leur dépendance à l'égard du Socar. Ils boivent, jouent et se battent constamment, entre eux et contre toute personne assez folle pour croiser leur chemin. Il n'y a aucune chance de repos, car ces soldats fous sont accros aux émotions fortes. Pour eux, il y a toujours un objectif à prendre, un ennemi à anéantir et une victoire à célébrer. Car tel est l'esprit de l'unité et si cela ne vous plaît pas, n'importe lequel d'entre eux sera plus que disposé à en discuter avec vous. Et vous pouvez être sûr qu'il y aura plus que des mots dans le processus !