

AT 43

OPERATION ARMAGEDDON



ONI

La Tribune

d'Arklash



ONI



ONI est une entreprise galactique qui dégage chaque année des milliards de bénéfice sur la majorité des mondes civilisés. C'est aussi une grande famille, un réseau d'entrepreneurs et de sociétés unique à travers la galaxie.

ONI dispose d'une armée de professionnels prêts à tout pour défendre ses intérêts et ses clients. Certains continuent même à se battre après leur trépas : ONI a découvert le secret de l'immortalité et déploie des compagnies entières de zombies équipés d'armes high-tech. Avec ONI, même la mort offre des perspectives de rentabilité à long-terme !

QUE CONTIENT CE LIVRE ?

Vous trouverez dans ce recueil toutes les règles nécessaires pour déployer une armée de l'ONI dans le cadre d'**AT-43 – Opération Armageddon**.

Le livre décrit la liste d'armée, les statistiques et les règles spéciales des unités de l'ONI compatibles avec le système *Epic Armageddon*.



ORGANISATION

Les armées de l'ONI ont une **valeur stratégique de 4**. Les formations ONI ont une **initiative de 2+**.

Un Samouraï de l'armée peut être remplacé par un Shogun et acquiert la compétence Commandant Suprême pour +50 points.

Zombie : Les Zombies sont des créatures si repoussantes que le simple fait de les prendre pour cible est une épreuve. Toute formation qui effectue des tirs contre une formation composée entièrement de Zombies reçoit un Pion Impact. Le Pion Impact est placé avant d'effectuer les tirs.

Biocontaminateur : Toute unité d'infanterie détruite par une unité ou une arme possédant la compétence Biocontaminateur revient en jeu sous la forme d'un virus zombie « contaminator » ou « detonator ». A la fin de la phase de tir ou d'assaut qui a vu leur création, les virus zombies sont regroupés en une formation indépendante qui pourra être activée normalement au tour suivant. Le joueur ONI doit posséder les figurines nécessaires pour pouvoir employer cette compétence.

MEUTE DE VIRUS ZOMBIES

8 Virus Zombies pour 80 points



ESCOUADE DE SUPER ZOMBIES

6 Super Zombies « Reanimator Alpha » pour 140 points
ou 6 Super Zombies « Reanimator Beta » pour 170 points
dont 0 à 1 Officier, 0 à 1 Spécialiste et 0 à 1 Arme Spéciale.

Liste des Upgrades :

1 Super Zombie peut être nommé Samouraï et acquiert la compétence Meneur pour +10 points.

1 Super Zombie peut être nommé Daimyo et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.

1 Super Zombie « Reanimator Alpha » peut être nommé Zombie Master et donne la compétence Biocontaminateur à l'ensemble de la formation pour +50 points.

1 Super Zombie peut être nommé Médic et acquiert la compétence Medic(6+) pour +15 points.

1 Super Zombie « Reanimator Alpha » peut recevoir un Zombie Gun pour +20 points.

1 Super Zombie « Reanimator Beta » peut recevoir un Mortar Gun pour +10 points.

ESCOUADE D'ONI KORPS

6 ONI Korps UN pour 120 points
ou 6 ONI Korps TH pour 150 points
dont 0 à 1 Officier, 0 à 1 Spécialiste et 0 à 1 Arme Spéciale.

Liste des Upgrades :

1 ONI Korp peut être nommé Samouraï et acquiert la compétence Meneur pour +10 points.

1 ONI Korp peut être nommé Daimyo et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.

1 ONI Korp peut être nommé Médic et acquiert la compétence Medic(6+) pour +15 points.

1 ONI Korp UN peut recevoir un Laser Gun pour +20 points.

1 ONI Korp TH peut recevoir un Sonic Gun pour +20 points.

ESCOUADE ZOMBIE TACARMS

3 Zombie TacArms Alpha pour 200 points
ou 3 Zombie TacArms Beta pour 170 points
ou 3 Zombie TacArms Gamma pour 150 points
dont 0 à 1 Samouraï.

Liste des Upgrades :

1 Zombie TacArm peut être nommé Samouraï et acquiert la compétence Meneur pour +10 points.

BATTLETANKS

1 à 4 Light Destroyer pour 100 points chaque
ou 1 à 4 Light Enforcer pour 100 points chaque
dont 0 à 1 Samouraï.

Liste des Upgrades :

1 Battletank peut être nommé Samouraï et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

DESTROYERS

1 Medium Destroyer pour 200 points
ou 1 à 3 Enforcer pour 200 points chaque
dont 0 à 1 Samouraï.

Liste des Upgrades :

Le Destroyer peut être nommé Samouraï et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.

ENFORCER

1 Enforcer pour 400 points
dont 0 à 1 Shomyo.

Liste des Upgrades :

L'Enforcer peut être nommé Shomyo et acquiert la compétence Meneur pour +15 points.



VIRUS ZOMBIES

Le **virus zombie « contaminator »** est le premier aboutissement des recherches de ONI V-SWAT en matière de super soldat. Les virus zombies « contaminator » sont dotés d'une force surhumaine et d'une férocité remarquable, ce qui en fait d'excellents combattants instinctifs. Ils réclament une logistique réduite : livrés en container de huit ou douze, ils peuvent être stockés indéfiniment sans réclamer de soin particulier. Il suffit de les arroser un peu pour redonner de la souplesse à leurs chairs puis de les lâcher sur le champ de bataille. Ils obéissent à la voix et reconnaissent celle de leur employeur.

D'un coût abordable, les virus zombies ne craignent pas d'encaisser des pertes sévères qu'ils peuvent remplacer grâce au dispositif exclusif *Biocontaminator* : chaque ennemi abattu est reconfiguré par un nanovirus capable de coloniser n'importe quel humanoïde, y compris les combattants therians.



VIRUS ZOMBIE « CONTAMINATOR »

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	-	6+	-
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Griffes & Crocs	(contact)	Armes d'Assaut	+1 attaque	

Notes : Biocontaminateur, Zombie



Le **virus zombie « detonator »** est le dernier aboutissement de la nanovirologie de combat. Basé sur le même principe que le virus zombie « contaminator », il remplace le biocontaminateur par un bioexplosif brisant de haute puissance. Grâce à sa morphologie spécialement adaptée, le virus zombie « detonator » est capable de faire détonner une microcharge située dans son torse. Cette charge est efficace à courte distance contre tous les types d'adversaires, y compris les blindés.

Le virus zombie « detonator » est aussi un excellent combattant au contact, capable d'éliminer n'importe quel fantassin ennemi avec une réjouissante sauvagerie. Il ne réclame aucun entretien, comme les « contaminator », et obéit aux ordres de son employeur sans états d'âme.

Avantage supplémentaire, le virus zombie « detonator » peut être créé grâce aux zombie weapons qui équipent certaines des unités de super zombies et de TacArms !



VIRUS ZOMBIE « DETONATOR »

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	-	6+	-
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Griffes & Crocs	(contact)	Armes d'Assaut	+1 attaque	

Notes : Auto-Destruction(6+), Zombie



SUPER ZOMBIES

Les **super zombies « reanimator alpha »** incarnent un certain idéal humain : affranchir l'homme de toutes les maladies, de la faim, de la soif et d'un grand nombre de besoins corporels inutiles. En échange, ces surhommes reçoivent une force et une endurance exceptionnelles. Certaines altérations physiologiques peuvent réclamer un suivi psychologique mais les services de psychopathologie d'ONI sont parfaitement capables de les traiter avec un pourcentage de réussite supérieur à 90%.

Les premiers bénéficiaires de ce traitement révolutionnaire ont été les troupes de choc et certains vétérans des forces armées d'ONI (troopers du V-SWAT, membre des forces spéciales de MercForce, soldats du R&D). Ils ont ainsi augmenté significativement leurs performances et donc leur salaire !



SUPER ZOMBIE « REANIMATOR ALPHA »

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	5+	4+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Autoshotgun	15cm	AP4+	/
Buzzsaw	(contact)	Arme d'Assaut	/

Notes : Zombie



SUPER ZOMBIE « REANIMATOR A » - ZOMBIE GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	5+	6+	6+


ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Zombie Gun	15cm	2PB	Biocontamineur, Tir Indirect

Notes : Zombie




Les **super zombies « reanimator beta »** sont une déclinaison des super zombies « reanimator alpha ». Grâce à un équipement adapté qui exploite complètement leur force et leur endurance supérieures, les super zombies « reanimator beta » sont capables de manier des armes plus puissantes, plus lourdes, donc plus efficaces !


N'hésitez pas : Une unité de super zombies « reanimator beta » vaut deux unités d'élite de n'importe quelle autre armée et ONI vous la facture avec une réduction de 25 % (offre soumise à conditions, non cumulable avec d'autres offres ONI).

 **SUPER ZOMBIE « REANIMATOR BETA »**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
2 x Autoshotgun	15cm	AP4+	/	


Notes : Zombie



 **SUPER ZOMBIE « REANIMATOR B » MORTAR GUN**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	5+	6+	6+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Mortar Gun	15cm	2PB	Tir Indirect	

Notes : Zombie



ONI KORPS

Pour les clients qui n'apprécient pas les zombies, que ce soit pour des raisons philosophiques ou psychologiques, ONI propose une gamme de services très compétitifs dont ceux des **ONI korps UN** constitue le *best-seller*. Ces soldats de métier sont loués à des tarifs particulièrement compétitifs. Leur efficacité est garantie dans des conditions normales d'utilisation. ONI peut se le permettre : les ONI korps UN sont recrutés parmi les meilleurs vétérans avans et dotés d'équipements de dernière génération : laser rifles, laser gun, grenades, etc.

Dans la grande tradition des unités militaires de pointe, les ONI korps UN sont l'outil idéal de votre victoire !



ONI KORP UN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	Arme d'Assaut	/
Laser Rifle	30cm	AP5+	/

Notes : /



ONI KORP UN – LASER GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	Arme d'Assaut	/
Laser Gun	45cm	MA4+	/


Notes : /



Les troupes d'infanterie therianes sont considérées comme les plus dangereuses de l'univers. Il était donc logique qu'ONI propose une unité capable de leur livrer une saine concurrence. Faute de pouvoir engager les inflexibles machines therianes, ONI a embauché les meilleurs combattants d'Ava et leur a fourni un équipement de pointe inspiré de celui des Therians.

ONI vous propose ses unités d'**ONI korps TH**, dont le sonic rifle de conception révolutionnaire surclasse aisément l'antique nanoblaster. Quand à l'indémorable sonic gun, son efficacité n'est plus à vanter et il a donc été repris en l'état.


Que penseriez-vous de vous hisser au niveau technologique de l'espèce la plus avancée de la galaxie et probablement de l'univers ?


 **ONI KORP TH**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	15cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	Arme d'Assaut	/
Sonic Rifle	30cm	AP4+	/

Notes : /




 **ONI KORP TH – SONIC GUN**

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	Arme d'Assaut	/
Sonic Gun	30cm	3xAP4+/AC6+	/

Notes : /



ZOMBIE TACARMS

Les **zombies TacArms alpha** forment l'avant-garde des futures troupes de super-élites. Dans un avenir proche, ils remplaceront les combattants ordinaires sur les champs de bataille de la galaxie. Ces soldats sont de redoutables chasseurs de chars, capables d'abattre n'importe quel blindé en quelques salves bien ajustées. Ils sont aussi la Némésis de toute forme d'infanterie grâce à l'inimitable zombie gun, capable de transformer les troupes ennemies en virus zombies. Ces derniers constituent à leur tour une menace mortelle contre l'infanterie et les blindés. La boucle est bouclée : le temps qui passe ne fait que renforcer la menace présentée par les remarquables zombies TacArms alpha.

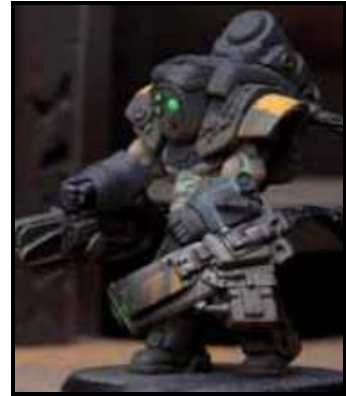


ZOMBIE TACARM ALPHA

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Laser Gun	45cm	MA4+	/
Zombie Gun	15cm	1PB	Tir Indirect, Biocontaminateur

Notes : Blindage Renforcé, Zombie, Stoïque



Parmi tous les avantages que confère le sérum O, une grande tolérance aux implants cybernétiques figure en bonne place. Un super zombie peut subir une grande variété d'opérations chirurgicales et recevoir toutes sortes de prothèses, y compris celles issues de transferts de technologie avec les Cogs. Aucun phénomène de rejet ni difficulté psychologique ne se sont jamais manifestés. La transformation en zombie TacArm permet d'exploiter cette tolérance jusqu'à ses limites. Les soldats qui sont ainsi créés n'ont aucun équivalent parmi l'humanité. Plus forts, plus rapides, les **zombies TacArms beta** peuvent emporter et utiliser une quantité d'armes qui en font de véritables blindés à face humaine.



ZOMBIE TACARM BETA

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Laser Gun	45cm	MA4+	/
Sonic Gun	30cm	3xAP4+/AC6+	/


Notes : Blindage Renforcé, Zombie, Stoïque




Les **zombies TacArms gamma** sont un cas de figure unique dans les annales de la guerre avanes : ils appartiennent en effet à la fois à l'infanterie et à l'artillerie.

Grâce à leur trois mortar guns et à leur trois laser guns, les unités de zombies TacArms gamma possèdent une puissance feu capable de raser une petite ville en quelques minutes. Ces combattants sont agiles et peuvent conquérir des positions de tir qui resteront à jamais hors de portée des marcheurs de combat. Leur armement ultra moderne permet aux zombies TacArms gamma de surclasser en tout point celui de certains blindés : les mortar guns sont plus puissants, plus précis et tirent plus loin. Les laser guns font leur affaire à tout ce qui est trop blindé pour craindre les obus.

Encore un triomphe à mettre au crédit d'ONI R&D !

 ZOMBIE TACARM GAMMA				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	20cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Laser Gun	45cm	MA4+	/	
Mortar Gun	15cm	1PB	Tir Indirect	

Notes : Blindage Renforcé, Zombie, Stoïque



BATTLE TANKS

Qui a dit que les véhicules à roues étaient obsolètes ? Le **Light Destroyer** est né d'une idée simple et efficace : appliquer à un concept ancien les technologies de pointe afin d'obtenir des résultats immédiats et à peu de frais.

Ce véhicule de combat léger et solidement blindé est doté d'une endurance hors du commun. La série des Destroyers est entrée dans la légende grâce à une motorisation particulièrement robuste, à une triple redondance des systèmes et à un choix de matériaux extrêmement exigeant. Mettre un engin de ce type hors de combat réclame une débauche ridicule de puissance de feu. Ce véhicule de classe 1 (recon) dispose de la même résistance qu'un marcheur de combat de classe 2 (assault) ! Son armement est à l'avenant. Son medium laser cannon pourrait convenir à un engin deux fois plus lourd et lui permet d'attaquer avec succès des cibles très dangereuses.

Le Light Destroyer est l'archétype des idéaux d'ONI : exploitation optimale des ressources pour un retour sur investissement immédiat et massif.



LSACV LIGHT DESTROYER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Medium Laser Cannon	45cm	2xMA4+	Arc de Tir Avant	

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)

Capacité de Dommage : 2

Table des Dommages :

	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Arme endommagée (R)
	7	Le Light Destroyer est détruit



Le **Light Enforcer** est un véhicule de soutien d'infanterie basé sur un châssis de Light Destroyer. ONI R&D est parti d'un constat simple : l'infanterie disposait déjà avec le Light Destroyer d'un soutien antichar redoutable ; il lui manquait un véhicule rapide capable de se charger des unités de fantassins trop solides pour les armes d'infanterie. Grâce à son endurance hors-normes et à sa dual light MG, le Light Enforcer remplit parfaitement cet office.

Le Light Enforcer est à l'abri des armes antichar d'infanterie et bien protégé face aux blindés ennemis. Cela crée une synergie très profitable avec son mécano embarqué : les dommages sont réparés au fur et à mesure qu'ils sont infligés !

De son côté, la dual light MG (deux mitrailleuses combinées et actionnées simultanément) procure un faible coût de production et un excellent rendement de combat. Ce véhicule remplit ses objectifs et se montre très concurrentiel.



LSACV LIGHT ENFORCER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	5+	6+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Dual Light MG	15cm	6xAP4/AC6+	Arc de Tir Avant

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)

Capacité de Dommage : 2

Table des Dommages :

	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Arme endommagée (R)
	7	Le Light Enforcer est détruit



DESTROYERS

Le **Medium Destroyer** est le grand frère du Light Destroyer. Tous les systèmes vitaux du Medium Destroyer bénéficient d'une quadruple redondance et disposent d'un compartiment blindé individuel standardisé. Ainsi, même si un système subit une ou plusieurs pannes, il suffit de retirer le caisson standard et de le remplacer, une opération qui s'effectue en quelques instants. En termes d'endurance, le Medium Destroyer vaut n'importe quel support strider. Le medium graser qui équipe le Medium Destroyer n'est pas non plus en reste puisque cette arme destinée aux fortifications orbitales est capable de vaporiser un blindé léger d'un seul tir.

Enfin, grâce à une installation de communication extrêmement performante, le Medium Destroyer est la plate-forme de commandement la plus efficace jamais mise au point. Pour achever de vous convaincre, ONI vous offre, avec chaque Destroyer, une réduction de 25% sur le mécano ONI et les pièces de rechange standardisées !



MEDIUM DESTROYER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	4+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Medium Graser	45cm	2xMA4+	TT(1), Arc de Tir Avant	



Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)


Capacité de Dommage : 4

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	7	Arme touchée (Répar.)
	8	Le Medium Destroyer est détruit



Le **Medium Enforcer** est le transport de troupes d'ONI. Comme sa version de commandement, le Medium Destroyer, il bénéficie d'une endurance inégalée. Son équipage a été réduit et son armement diminué afin de lui permettre d'abriter une unité à plein effectif dans d'excellentes conditions de confort. Un Medium Enforcer est la garantie que vos troupes d'infanterie seront amenées au plus près des combats en toute sécurité. Mieux encore, ce transport de troupes vous assure que les soldats seront frais et dispos, aussi prêts à se battre qu'il est possible !

Son armement antipersonnel, copie de celui qui a fait le succès du Light Enforcer, est constitué d'une dual light MG. Cela permet de dégager rapidement et sans difficulté les zones dans lesquelles les passagers du transport de troupes vont débarquer. Une fois ses passagers déchargés, le Medium Enforcer peut encore fournir un appui antipersonnel bienvenu... Le tout en continuant de maintenir les coûts à un niveau assez bas pour que le retour sur investissement rapide, avec un excellent rendement.


 MEDIUM ENFORCER				
TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	30cm	4+	6+	5+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Light Dual MG	30cm	6xAP4+/AC6+	Arc de Tir Avant	


Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+), Transport (8)

Peut transporter n'importe quelle unité d'infanterie. Les Zombie TacArms prennent 2 emplacement chacun.

Capacité de Dommage : 4

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	7	Arme touchée (Répar.)
	8	Le Medium Enforcer est détruit





ENFORCERS

Le **Heavy Battletank** est l'ultime aboutissement des véhicules de combat sur roues. Doté d'un équipement de pointe, d'un blindage impénétrable et de systèmes à toute épreuve, le Heavy Battletank est un monstre de technologie qui combine vitesse, robustesse et puissance de feu.

Grâce à son nouveau compartimentage de combat, le Heavy Battletank est la machine la plus endurante jamais alignée sur un champ de bataille. Il est armé d'un heavy maser cannon, le fleuron de la technologie cog qui fait même trembler les Therians !

Rien ne peut arrêter un Heavy Battletank sinon la destruction de l'ennemi. Le coût est à la hauteur des performances, bien entendu, mais vous constaterez qu'il reste inférieur de 25% à celui d'un blindé de même catégorie issu de la concurrence. ONI vous offre la qualité à un prix abordable.



HEAVY BATTLETANK

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	25cm	4+	5+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Heavy Maser Cannon ou	45cm	2xMA3+	Arc de Tir Avant, TT(1d3)
	45cm	3BP	Arc de Tir Avant, MA

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)

Capacité de Dommage : 6

Table des Dommages :

1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
7-9	Arme touchée (R)
10	Le Heavy Battletank est détruit

Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.



FEUILLE DE REFERENCE DES ONI

VALEUR STRATEGIQUE 4 – INITIATIVE 2+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Virus Zombie “Contaminator”	Infanterie	15cm	-	6+	-	Griffes & Crocs	(contact)	Arme d'Assaut, +1 Att	<i>Biocontaminateur, Zombie</i>
Virus Zombie “Detonator”	Infanterie	15cm	-	6+	-	Griffes & Crocs	(contact)	Arme d'Assaut, +1 Att	<i>Auto-Destruction(6+), Zombie</i>
Super Zombie “Reanimator Alpha”	Infanterie	15cm	5+	4+	5+	Autoshotgun Buzzsaw	15cm (contact)	AP4+ Arme d'Assaut	<i>Zombie</i>
Super Zombie “Reanimator Alpha” – Zombie Gun	Infanterie	15cm	5+	6+	6+	Zombie Gun	15cm	2PB, Tir Indirect, Biocontaminateur	<i>Zombie</i>
Super Zombie “Reanimator Beta”	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	2xAutoshotgun	15cm	AP4+	<i>Zombie</i>
Super Zombie “Reanimator Beta” – Mortar Gun	Infanterie	15cm	5+	6+	6+	Mortar Gun	15cm	2PB, Tir Indirect	<i>Zombie</i>
ONI Korp UN	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Combat Knife Laser Rifle	(contact) 30cm	Arme d'Assaut AP5+	/
ONI Korp UN – Laser Gun	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Combat Knife Laser Gun	(contact) 45cm	Arme d'Assaut MA4+	/
ONI Korp TH	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Combat Knife Sonic Rifle	(contact) 30cm	Arme d'Assaut AP4+	/
ONI Korp TH – Sonic Gun	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Combat Knife Sonic Gun	(contact) 30cm	Arme d'Assaut 3xAP4+/AC6+	/
Zombie TacArm Alpha	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Laser Gun Zombie Gun	45cm 15cm	MA4+ 1PB, Tir Indirect, Biocontaminateur	<i>Blindage Renforcé, Zombie, Stoïque</i>
Zombie TacArm Beta	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Laser Gun Sonic Gun	45cm 30cm	MA4+ 3xAP4+/AC6+	<i>Blindage Renforcé, Zombie, Stoïque</i>
Zombie TacArm Gamma	Infanterie	20cm	5+	6+	5+	Laser Gun Mortar Gun	45cm 15cm	MA4+ 1PB, Tir Indirect	<i>Blindage Renforcé, Zombie, Stoïque</i>
LSAVC Light Destroyer	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+	Medium Laser Cannon	45cm	2xMA4+	<i>CD : 2, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)</i>
LSAVC Light Enforcer	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	4+	Dual Light MG	15cm	6xAP4+/AC6+	<i>CD : 2, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)</i>
Medium Destroyer	Engin de Guerre	30cm	4+	6+	5+	Medium Graser	45cm	2xMA4+, TT(1)	<i>CD : 4, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)</i>
Medium Enforcer	Engin de Guerre	30cm	4+	6+	5+	Light Dual MG	30cm	6xAP4+/AC6+	<i>CD : 4, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+), Transport(8)</i>
Enforcer	Engin de Guerre	25cm	4+	5+	5+	Heavy Maser Cannon Ou	45cm 45cm	2xMA3+, TT(1d3) 3BP, MA	<i>CD : 6, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Mécanicien(5+)</i>

