

AT-44 LIVRE D'ARMÉE ONI Corp.

AT44v18 ; Copyright © 2011 Azoxystrobin

Composition d'une compagnie

Pour une bataille le joueur dispose d'un nombre d'étoiles déterminé par le scénario ou d'un commun accord avec son adversaire.

Ce total sert pour 'acheter' les troupes pour composer sa compagnie.

Il n'est pas autorisé à dépasser ce total, ne serait-ce que d'une étoile.

Le schéma de peloton universel indique les unités disponibles, on ne peut pas commencer un nouveau peloton tant que le précédent n'est pas entièrement rempli.

Schéma de peloton universel

- 1) Infanterie (rang 1)!
- 2) Infanterie (rang 1 ou 2)!
- 3) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 4) Infanterie (rang 2 ou 3)
- 5) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 6) Véhicule (rang 1 ou 2)
- 7) Véhicule (rang 1, 2 ou 3)

Les deux premières lignes, notés avec « ! », sont obligatoires et doivent être choisies avant tout autre.

Au lieu de créer une compagnie basée sur le schéma de peloton universel, les joueurs peuvent choisir une compagnie thématique qui suivra le schéma de peloton d'une sous faction.

Unités

Une unité peut être prise en effectif minimale, ou effectif maximal.

Officiers

Les officiers de ONI corporation sont appelés cadres, et leurs grades sont:

Cadre	Grade	AUT	PC	Coût en étoiles
Samurai	0	1	2	-
Bushi	1	2	3	1
Shomyo	2	3	5	1
Daimyo	3	4	7	2
Shogun	4	5	9	3

Chaque compagnie doit inclure au moins un cadre, dont le plus gradé sera le commandant de la compagnie.

Le grade maximal du commandant dépend de la taille de la compagnie, selon le tableau suivant :

Taille de la compagnie en étoiles	Grade maximal du commandant
0 à 19	1 (Bushi)
20 à 39	2 (Shomyo)
40 à 59	3 (Daimyo)
60 ou plus	4 (Shogun)

Une compagnie peut inclure un cadre commandant de grade maximal.

Une compagnie peut inclure des cadres de grade inférieur, mais il ne peut pas y avoir plus de cadres de grade supérieurs qu'il n'y ait de grade inférieurs.

Une compagnie n'est jamais limitée dans le nombre de cadres de grade 0.

Exemple

Le nombre de cadres de Grade 3 ne peut pas dépasser le nombre de cadres de Grade 2, qui eux ne peuvent pas être plus nombreux que les cadres de grade 1.

Les héros sont toujours des cadres de grade 1 ou supérieur.

Les cadres de grade 0 font partie d'une unité, ils ne se rajoutent pas à l'effectif.

Les cadres de grade 0 sont intégrés dans des unités, ils ne peuvent pas quitter leur unité à aucun moment.

Ils sont soumis aux règles du jeu comme des combattants ordinaires.

Commandant

Le commandant sera le cadre le plus gradé qui participe activement à la bataille. (Sa carte est dans le talon du joueur)

Lorsque la carte du cadre le plus gradé n'est pas dans la séquence d'activation (parce qu'il est en renforts, ou a été éliminé) alors le cadre avec le grade le plus élevé qui participe activement à la bataille devient commandant.

Le commandant n'est remplacé que lors du prochain tour, lorsque les séquences d'activation sont composées par les joueurs.

Meneurs

Chaque unité comprend un meneur, qui doit être facilement reconnaissable, le meneur ne sert que de point de référence pour mesurer les distances.

Spécialistes

Les spécialistes sont des combattants avec un armement différent ou une compétence particulière.

Leur simple présence permet d'utiliser leur spécialité, dès qu'ils sont éliminés, l'unité n'aura plus accès à leur spécialité.

SOUS FACTIONS

Les factions ne sont pas des ensembles parfaitement unies contre un adversaire commun, chaque faction est divisée, avec des dissidents, des courants politiques et/ou militaires, qui dans l'ensemble ont un même but, mais tiennent leurs propres agendas.

Un joueur n'est pas obligé de créer une compagnie selon le schéma de peloton universel, mais peut créer une compagnie appartenant à une sous faction en utilisant le schéma de peloton spécifique à celle ci. Lorsqu'un joueur crée une compagnie appartenant à une sous faction, tous les pelotons de la compagnie doivent suivre le même schéma de peloton.

Chaque sous faction a un avantage et un inconvénient qui reflètent la philosophie de guerre de la sous faction. L'avantage et l'inconvénient seront obligatoirement appliqués à l'ensemble de la compagnie.

Il existe actuellement 3 sous factions pour la plupart des factions, et quatre pour les Cogs, d'autres deviendront disponibles avec les extensions de AT-44.

Avantages et Inconvénients

Les avantages et inconvénients représentent la philosophie de guerre de la sous faction, leurs aptitudes spécifiques et leurs contraintes particuliers au sein de leur propre faction.

Le premier avantage (et inconvénient) est le schéma de peloton en lui-même ; certains unités sont disponibles en plus ou moins grand nombre qu'avec le schéma de peloton universel.

Héros liées

Les héros dans les army books ont des affinités avec certains sous factions.

Un joueur n'est pas limité dans le choix de ces héros dans un peloton universel, par contre dans une compagnie de sous faction seul le héros liée est disponible.

Les joueurs peuvent aussi fabriquer leurs propres héros liées à des sous factions spécifiques avec le hero creation kit.

MERC FORCE

Une compagnie mercenaire typique, qui pourrait même servir pour faire une compagnie mercenaire non affilié. Ce schéma de peloton est utilisé par ONI pour les clients qui ne veulent pas entendre parler de zombies, et les clients qui ne sont même pas au courant qu'il y ait des zombies dans le catalogue ONI.

- 1) Infanterie (rang 2) !
- 2) Infanterie (rang 2) ou Véhicule (rang 1) !
- 3) Infanterie (rang 2) ou Véhicule (rang 1)
- 4) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 5) Infanterie (rang 1 ou 3)
- 6) Infanterie (rang 2 ou 3)
- 7) Véhicule (rang 1, 2 ou 3)

Avantage : Lourdemment armés (Les unités d'infanterie peuvent remplacer un combattant standard par un porteur d'arme d'appui supplémentaire. Seulement une arme d'appui qui est normalement disponible)

Inconvénient : Pillage (Vos unités ramassent une étoile de moins par objectif)

Héros lié : Shogun N. Bokov

R&D

Recherche & Destruction, l'application et essais de nouveaux produits de ONI.

- 1) Véhicule (rang 1 ou 2) !
- 2) Véhicule (rang 1 ou 3) !
- 3) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 4) Infanterie (rang 3) ou Véhicule (rang 1)
- 5) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 6) Infanterie (rang 1 ou 2)
- 7) Véhicule (rang 1 ou 2)

Avantage : Réaction rapide (Les étoiles sont prises sur les objectifs immédiatement au lieu de devoir attendre la phase d'entretien)

Inconvénient : Clé de la victoire / Véhicules (La compagnie est vaincue si toutes les unités désignées sont retirées du jeu. Parce qu'elles sont détruites ou qu'elles attendent en renforts)

Héros lié : Daimyo John Priest

V.S.W.A.T

Virus special weapons and tactics – la sous faction tendance horde de zombies

- 1) Infanterie zombie (rang 2 ou 3) !
- 2) Infanterie zombie (rang 2 ou 3) !
- 3) Infanterie zombie (rang 1 ou 2)
- 4) Infanterie zombie (rang 1 ou 2)
- 5) Infanterie (rang 1, 2 ou 3)
- 6) Véhicule (rang 1 ou 2) !
- 7) Véhicule (rang 1 ou 3) !

Avantage : Automates (La première attitude de combat utilisé par une unité lors de son activation ne coûte aucun PC)

Inconvénient : Blitzkrieg (Si la compagnie n'a pas gagné la partie à la phase d'entretien du 3^e tour, alors ils perdent la bataille)

Héros lié : Bushi B. Samedi

HEROS

Les héros sont des cadres hauts gradés qui ont souvent des équipements ou des compétences spéciales.

Chaque héros est une unité en soi, mais il peut rejoindre d'autres unités.

Une unité ne peut contenir qu'un seul héros.

Les héros ne subissent de dégâts que lorsqu'ils sont spécifiquement pris pour cible.

- 1) Un héros seul peut être spécifiquement pris pour cible.
- 2) Un héros dans une unité d'infanterie ne peut pas être pris pour cible par des tirs, mais pourrait être pris pour cible en mêlée s'il est au contact avec les assaillants.
- 3) Un héros dans un véhicule peut être pris pour cible comme tout autre véhicule.

La plupart des héros doivent rester avec leur unité assignée pendant toute la partie et peuvent rejoindre une autre unité que lorsque son unité d'origine est retirée du jeu. Certains héros peuvent changer d'unité librement pendant la partie.

Un héros qui se retrouve seul (parce que son unité a été détruite) sera activé par la carte de l'unité qu'il avait rejointe. A la phase d'entretien la carte d'unité sera retirée de la séquence d'activation, et la carte du héros seul sera rajoutée à la séquence.

Si le héros entre en contact avec une unité compatible (même désorganisée ou engagée) il rejoint automatiquement l'unité à la fin de son l'activation.

Lorsqu'un héros rejoint une unité, sa carte est retirée de la séquence d'activation; le héros sera activé en même temps que l'unité qu'il accompagne. (Oui, cela implique qu'une gestion astucieuse de la séquence d'activation peut permettre à un héros de s'activer deux fois par tour).

Étoiles de héros

Le coût d'un héros en étoiles est son coût pour lui seul, sans son éventuel véhicule.

Un héros d'infanterie ne prend pas une place dans un schéma de section, mais doit accompagner une unité d'infanterie au début de la partie.

Si le héros peut piloter un véhicule, alors le véhicule doit être payé séparément, et prendra une place dans le schéma de section.

Exemple

Bushi Samedi peut piloter son light vehicle personnel "Saturday night special" – B. Samedi coûte 2 étoiles seul, Saturday night special coûte 3 étoiles de plus. Saturday night special prendra une place de Véhicule rang 1 dans le schéma de peloton.

Compétences héroïques

Les héros seuls ont la compétence *Nerfs d'acier*,

Les héros qui accompagnent une unité rajoutent leur grade en bonus à la caractéristique de morale de l'unité.

Les héros seuls n'ont pas la compétence *Contrôle*.

Tous les héros suivent les règles spéciales spécifiques à leur faction (Guerrier karmique, Bouclier Cog, Routines Therians etc.)

Les héros qui pilotent un Véhicule ont la compétence *Pilote héroïque*.

Les joueurs peuvent utiliser les héros suivants ou créer leurs propres héros en utilisant l'extension AT44 « hero creation kit »

Bushi Byron Samedi

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
1	2	3	-

Bushi B. Samedi peut mener toute unité de zombies.

Bushi B. Samedi peut piloter son light enforcer personnel "Saturday night special", et peut mener toute unité de light vehicles.

Bushi Samedi est équipé de 2 zombie guns, qui servent de massues en mêlée.

MOU	MOR	ARM	DEF	Étoiles
14	-	9	5	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Zombie gun	4	1/0	3	4/1	Contamination
Zombie gun	4	1/0	3	4/1	Contamination
Massue	6	1/0	-	8/1	Mêlée, contamination
Massue	6	1/0	-	8/1	Mêlée, contamination

Compétences

Stabilité

Zombie syndrome

Saturday night special est un light enforcer customisé

MOU	MOR	ARM	DEF	Étoiles
30	-	11	5	2 + 3

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	1	3	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mounted twin volcano MG	5	6/2	-	8/1	

Compétences

Zombie sur le siège arrière: Saturday night special peut transporter une unité de Zombie Tac-arms comme décrit par la compétence transport, ceci remplace la compétence Brouillage habituel des light enforcers.

Samedi peut débarquer avec l'unité au début de son activation, Saturday night special est alors retiré du jeu.

Francesca Fortuna

Grade	AUT	CP	Bonus MOR
2	3	5	+2

Shomyo/ Lieutenant F. Fortuna pilotera un medium véhicule ONI corp. ou tout véhicule rang 2 de la faction qui l'emploie. (Le véhicule doit être acheté en plus)

Si elle perd son véhicule elle peut prendre le contrôle de tout véhicule de rang 1 ou 2, si aucun véhicule n'est disponible elle peut rejoindre une unité d'infanterie alliée.

F. Fortuna est équipée de 2 laser pistols.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
14	-	4	3	1

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser pistol	2	1/1	-	5/1	
Laser pistol	2	1/1	-	5/1	

Compétences

Héros mobile

File moi les clés

Bonne étoile: Une fois par tour, le joueur peut demander à son adversaire de relancer tous les jets pour toucher et pour endommager d'une salve qui vise spécifiquement Fortuna ou son véhicule.

L'argent d'abord: Fortuna se bat pour l'argent avant tout. Si plusieurs joueurs ont Fortuna dans leurs compagnies pour une bataille, alors elle ne sera pas déployée du tout, même pour une compagnie ONI. Les étoiles payées sont perdues pour les deux camps.

Daimyo John Priest

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
3	4	7	+3

Daimyo J. Priest peut mener toute unité d'infanterie alliée ou piloter son medium destroyer personnel "Limo"

John Priest est équipé d'un laser rifle et porte un générateur de bouclier Cog.

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
14	-	4	3	2

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser rifle	5	1/1	-	5/1	

Compétences

Héros mobile

Espionnage

Champ de force Cog: John et son unité auront une sauvegarde de couvert de 3+ lorsqu'ils utilisent l'attitude de combat « à couvert », même s'il n'y a aucun couvert.

Limo est un medium destroyer noir avec toutes les options (fauteuils cuir, air conditionné etc.)

MOU	MOR	ARM	DEF	Etoiles
30	-	13	5	2 + 6

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	1	4	3

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Medium Graser	6	2/0	-	14/2	

Compétences

Espionnage

Véhicule : l'armement du Véhicule a un arc de tir à 90° dans la direction de l'arme

Roues : Les véhicules dotés de roues ne peuvent en aucun cas traverser le décor.

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

Transport : Limo peut transporter une unité d'infanterie.

Shogun N. Bokov

Grade	AUT	PC	Bonus MOR
4	5	9	+4

Shogun Bokov Peut mener une unité de ONI troopers, ou peut être déployée seule.

Shogun Bokov peut piloter son Heavy destroyer personnel "Vlad"

Shogun N. Bokov est équipée de trioptiques, un sniper gun et un combat knife.

MOU	MOR	ARM	Déf	Etoiles
14	-	5	4	3

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Sniper rifle	8	1/1	-	8/1	Sniper
Combat knife	4	2/0	-	6/1	Mêlée

Compétences

Camouflage

Détection

Brouillage

Parasitage

Hôpital de campagne

Vlad est un Heavy destroyer

MOU	MOR	ARM	Déf	Etoiles
25	-	15	6	3 + 11

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure (PS)	3	5	4

Armes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Maser cannon	7	2/1	-	17/3	
Mode artillerie	5	2/1	3	9/2	Tir indirect

Compétences

Brouillage

Parasitage

Hôpital de campagne

Véhicule : l'armement du Véhicule a un arc de tir à 90° dans la direction de l'arme

Roues : Les véhicules dotés de roues ne peuvent en aucun cas traverser le décor.

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

Mode artillerie : Lors de son activation le heavy destroyer peut tirer en mode artillerie mais ne peut pas se déplacer dans la même activation.

REGLES SPECIALES ONI

Contamination

Plusieurs armes ONI ont la compétence contamination.

A chaque fois qu'un combattant d'infanterie (peu importe son camp) est éliminé par une arme ayant la compétence contamination, le joueur qui l'a éliminé peut immédiatement rajouter un virus zombie à une unité de virus zombies existant.

Ces zombies supplémentaires peuvent dépasser le nombre maximal de l'effectif de l'unité.

S'il n'y a plus d'unité de virus zombies en jeu, alors cette compétence n'aura pas d'effet.

Le joueur doit disposer des véritables figurines de zombies.

Zombies

Il y a plusieurs unités ONI qui sont des zombies : ceci est toujours indiqué dans leur profil.

Les zombies ont tous nerfs d'acier : ils réussissent automatiquement tout test de Morale qu'ils seraient amenés à faire.

Les unités de zombies ne peuvent être rejointes que par des combattants zombies.

Zombie syndrome

Toute unité adverse engagée par des zombies doit dépenser un PC au début de leur activation, sinon elle ne peut rien faire.

ARMURIE

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Combat knife	4	1/0	-	3/1	Mêlée
Griffes & Dents	4	1/0	-	5/1	Mêlée, Contamination
Buzzsaw	5	1/1	-	7/1	Mêlée, Contamination
Autoshotgun	0	2/0	-	5/1	Contamination
Laser pistol	2	1/1	-	5/1	
Laser rifle	4	1/1	-	5/1	
Sonic rifle	2	1/1	-	6/1	
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect, Contamination
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser gun	6	1/1	-	14/1	
Sonic gun	4	3/1	-	8/1	
Mortar gun	4	1/0	4	6/1	Tir indirect
Zombie gun	3	1/0	3	4/1	Tir indirect, Contamination
Armes Lourdes	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Dual VolcanoMG	5	6/2	-	8/1	
Laser cannon	8	2/1	-	15/1	
Medium Graser	6	2/0	-	14/2	
Maser cannon	7	2/1	-	17/3	

VIRUS ZOMBIES

Infanterie Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	8	0	0	3
Exceptionnel	12	0	0	4

Les **Virus zombies** sont équipés de deux armes de mêlée (leurs mains et leurs dents).

MOU	MOR	ARM	DEF
14	-	4	3

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Mains	4	1/0	-	5/1	Mêlée, Contamination
Dents	4	1/0	-	5/1	Mêlée, Contamination
Explosif	-	-	-	10/1	Autodestruction, Contamination

Compétences

Contamination : Chaque combattant d'infanterie éliminée (Toute infanterie, même les alliés) par une attaque avec cette compétence permet de rajouter un virus zombie à une unité existante du joueur.

Autodestruction : à la place de leurs attaques de mêlée, les virus zombies peuvent s'autodétruire ; tout ce qui est en contact (sauf les membres de son propre unité) sera touché par un impact de pénétration 10, faisant 1 dégât. Retirez ensuite la figurine du zombie du jeu.

Zombie syndrome : Toute unité adverse engagée par des zombies doit dépenser un PC au début de leur activation, sinon elle ne peut rien faire.

Notes :

Les Virus zombies ne peuvent pas contrôler des objectifs !

ONI Corp TROOPERS

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	1	3
Exceptionnel	9	2	2	4

Les unités de ONI corp. troopers sont menées par un Samourai (AUT : 1, PC : 2).

Les **ONI UN** sont équipés d'un Laser rifle, les armes d'appui sont des Laser guns.

Les **ONI TH** sont équipés d'un sonic rifle, les armes d'appui sont des sonic guns.

Tous les ONI Corp. troopers sont équipés d'un Combat knife, de Grenades et de Trioptiques.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	6	5	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser rifle	5	1/1	-	5/1	
Sonic rifle	3	1/1	-	6/1	
Combat knife	4	1/0	-	3/1	Mêlée
Grenades	0	1/0	1	4/1	Tir indirect, Contamination
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser gun	7	1/1	-	14/1	
Sonic gun	5	3/1	-	8/1	

Compétences :

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Trioptiques : Confèrent la compétence *Détection* à l'unité. (+1 PRE (déjà compris dans les profils) et annule Camouflage en dessous de portée 4)

Contamination : Chaque combattant d'infanterie éliminée (Toute infanterie, même les alliés) par une attaque avec cette compétence permet de rajouter un virus zombie à une unité existante du joueur.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux spécialistes différentes en effectif exceptionnel.

Artificier (compétence *Artificier*). Ils sont équipés de *balises de marquage*,

Medic (compétence *Medic*)

SUPER ZOMBIES

Infanterie Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	6	1	1	3
Exceptionnel	9	2	2	5

Les unités de Super zombies sont menées par un Samouraï (AUT : 1, PC : 2).

Les **Super zombies reanimator Alpha** sont équipés d'un autoshotgun et d'un buzzsaw, les armes d'appui sont des zombie guns.

Les **Super zombies reanimator Beta** sont équipés de deux autoshotguns, les armes d'appui sont des Mortar guns.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	-	6	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Autoshotgun	0	2/0	-	5/1	Contamination
Buzzsaw	5	1/1	-	7/1	Mêlée, Contamination
Armes d'appui	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Zombie gun	3	1/1	3	4/1	Tir indirect, Contamination
Mortar gun	4	1/1	4	6/1	Tir indirect

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Zombie syndrome : Toute unité adverse engagée par des zombies doit dépenser un PC au début de leur activation, sinon elle ne peut rien faire.

Contamination : Chaque combattant d'infanterie éliminée (Toute infanterie, même les alliés) par une attaque avec cette compétence permet de rajouter un virus zombie à une unité existante du joueur.

Spécialistes

Une unité peut inclure un spécialiste en effectif standard et deux spécialistes différentes en effectif exceptionnel.

Artificier (compétence *Artificier*). Ils sont équipés de *balises de marquage*,

Medic (compétence *Medic*)

ZOMBIE TAC-ARMS

Infanterie Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	3	0	0	3

Les unités de Zombie Tac-arms sont menées par un Samouraï (AUT : 1, PC : 2).

Les **Zombie Tac-arms Alpha** sont équipés d'un Laser gun et d'un Zombie gun.

Les **Zombie Tac-arms Bêta** sont équipés d'un Laser gun et d'un Sonic gun.

Les **Zombie Tac-arms Gamma** sont équipés d'un Laser gun et d'un Mortar gun.

MOU	MOR	ARM	DEF
14	-	9	5

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Laser gun	6	1/1	-	14/1	
Sonic gun	4	3/1	-	8/1	
Zombie gun	3	1/1	3	4/1	Tir indirect, Contamination
Mortar gun	4	1/1	4	6/1	Tir indirect

Compétences

Contrôle : Cette unité peut capturer des objectifs.

Stabilité : Les unités de Tac-arms ne peuvent jamais être mises à terre.

Zombie syndrome : Toute unité adverse engagée par des zombies doit dépenser un PC au début de leur activation, sinon elle ne peut rien faire.

Contamination : Chaque combattant d'infanterie éliminée (Toute infanterie, même les alliés) par une attaque avec cette compétence permet de rajouter un virus zombie à une unité existante du joueur.

ZOMBIETAINERS

Structure portable ONI (sans rang)

Les Zombietainers™ sont des containers remplis de zombies, ils sont largués sans ménagement directement sur le champ de bataille, une petite charge explosive fait sauter la porte pour relâcher le contenu sur les adversaires dépités.

La facture est envoyée par courrier électronique sur confirmation d'atterrissage.

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	1

Lors de la composition d'armée, toute unité de zombies placés en renforts peut être attribué à un zombietainer™. Une unité pour un container, peu importe l'effectif.

Lorsqu'on tire la carte d'une unité des zombies en renfort, le joueur place le zombietainer™ comme toute autre unité qui entre en renfort.

Pour des raisons de sécurité un zombietainer™ ne peut être placé dans un rayon de 10cm d'un autre container d'aucun type.

Tout ce qui est sous le zombietainer™ à son arrivée subit une attaque d'écrasement.

Si un Véhicule est en dessous, il subit l'écrasement puis on le déplace le zombietainer™ le minimum nécessaire pour pouvoir le placer à coté.

Les zombies à l'intérieur sont immédiatement activés.

Un **Zombietainer™** a une structure de 10. (ARM10, 10 PS. Cf. obstacles et terrain dans le livre de règles)

Compétences :

Toute unité de zombies déployés par zombietainer™ obtient la compétence *Drop troops*. Ils peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table.

MEDTEC™

Structure portable ONI (infanterie rang 3)

Les MedTec™ sont des containers aménagés en hôpital de campagne avec trois médecins de bataille. Ils sont parachutés directement sur le champ de bataille, pour venir en aide à leurs clients.

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	3	0	0	1

Lorsqu'on tire la carte du Medtec™, le joueur place le container.

Les containers medtec™ sont placés comme toute autre unité : il démarre en bord de table, mais avec un MOU de 0, le container ne se déplace pas. Il est possible de le garder en renfort, et le faire larguer à un point de largage.

Si un Véhicule est en dessous, il subit l'écrasement puis on le déplace le container MedTec™ du minimum nécessaire pour pouvoir placer le à coté.

Pour des raisons de sécurité un container MedTec™ ne peut être placé dans un rayon de 10cm d'un autre container d'aucun type.

Les Medics à l'intérieur sont immédiatement activés.

Les **Medics MedTec™** sont des civils, ils ne sont équipés d'aucun matériel militaire, et ne savent pas s'en servir. Veuillez consulter le contrat.

Un **Container MedTec™** a une structure de 10. (ARM10, 10 PS. Cf. obstacles et terrain dans le livre de règles)

	MOU	MOR	ARM	DEF
Medics	14	-	3	3

Compétences

Medic : Les 3 Medics ont la compétence *Medic*

Medtec container : toute unité en contact avec le container compte comme ayant un medic.

Notes

Les 3 Medics MedTec™ peuvent rejoindre chacun une unité d'infanterie alliée lors de leur activation, à partir de ce moment ils font partie intégrante de l'unité rejointe.

Tous les medics MedTec qui n'ont pas rejoint d'unité sont activés par la carte MedTec, mais sont autant d'unités « civils » séparés.

Il ne peut y avoir plus de un medic MedTec™ dans une unité donnée.

Ils ne gagnent pas les équipements spéciaux de l'unité rejointe, mais subissent et bénéficient des effets qui affectent l'unité dans son ensemble (comme le Morale, le bouclier Cog, le Karma, les routines Therian etc.).

LIGHT VEHICLES

Véhicule (Roues) Rang 1

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Minimal	1	0	0	3
Standard	2	0	0	6
Exceptionnel	3	0	0	9

Les unités de Light vehicles sont menées par un Samourai (AUT : 1, PC : 2).

Les **Light Destroyers** sont équipés d'un Laser cannon.

Les **Light Enforcers** sont équipés d'un Dual Volcano MG.

Tous les light vehicles d'une même unité doivent avoir le même armement.

MOU	MOR	ARM	DEF
30	8	11	5

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	1	3	2

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Dual VolcanoMG	5	6/2	-	8/1	
Laser cannon	8	2/1	-	15/1	

Compétences

Véhicule : l'armement du Véhicule a un arc de tir à 90° dans la direction de l'arme

Roues : Les véhicules dotés de roues ne peuvent en aucun cas traverser le décor.

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

MEDIUM VEHICLE

Véhicule (Roues) Rang 2

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	6

Les Medium vehicles sont pilotés par un Samouraï (AUT : 1, PC : 2).

Le **Medium Destroyer** est équipé d'un Medium Graser.

Le **Medium Enforcer** est équipé d'un Dual Volcano MG.

Tous les Medium vehicles d'une même unité doivent avoir le même armement.

MOU	MOR	ARM	DEF
30	9	13	5

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	1	4	3

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Dual VolcanoMG	5	6/2	-	8/1	
Medium Graser	6	2/0	-	14/2	

Compétences

Véhicule : l'armement du Véhicule a un arc de tir à 90° dans la direction de l'arme

Roues : Les véhicules dotés de roues ne peuvent en aucun cas traverser le décor.

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

Transport : Un Medium vehicle peut transporter une unité d'infanterie.

HEAVY DESTROYER

Véhicule (Roues) Rang 3

Effectif	Combattants	Armes d'appui	Spécialistes	Etoiles
Standard	1	0	0	11

Les Heavy destroyers sont pilotés par un Samouraï (AUT : 1, PC : 2).

Le **Heavy destroyer** est équipé d'un Maser cannon.

MOU	MOR	ARM	DEF
25	10	15	6

Localisation	Propulsion	Châssis	Armes
Points de structure	3	5	4

Armes standard	PRE	TIRS	AIRE	PEN	Spécial
Maser cannon	7	2/1	-	17/3	
Mode artillerie	5	2/1	3	9/2	Tir indirect

Compétences

Véhicule : l'armement du Véhicule a un arc de tir à 90° dans la direction de l'arme

Roues : Les véhicules dotés de roues ne peuvent en aucun cas traverser le décor.

Autoréparation : Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1.

Mode artillerie : Lors de son activation le heavy destroyer peut tirer en mode artillerie mais ne peut pas se déplacer dans la même activation.

COMPETENCES

Artificier

Une fois par tour, à la place de son action de mêlée le combattant peut automatiquement infliger un point de dégât à son contact (décor, Véhicule ou infanterie).

Un muret ou un container sont automatiquement détruits par les charges d'un artificier.

Autodestruction

Lorsqu'il est engagé avec un adversaire et à la place de son attaque de mêlée le combattant peut s'autodétruire. Les caractéristiques de l'explosion résultante seront notées sur le profil du combattant. Le combattant est ensuite retiré du jeu. Un combattant qui s'autodétruit ainsi ne peut pas être soigné, ni ramené en jeu d'aucune manière.

Autoréparation

Véhicules uniquement. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par le combattant de 1 point.

Balise de marquage

Équipement des artificiers. Une fois par tour, à la place de son action de mêlée, le combattant peut placer une balise à son contact, cette balise est un point de largage pour les unités alliées.

Une balise est détruite si le combattant qui l'a posé est retiré du jeu (ou désorganisée), sinon elle dure jusqu'à la prochaine activation de l'unité l'ayant posé.

Contrôle

Cette unité peut contrôler des objectifs. Quasiment toutes les unités d'infanterie ont cette compétence.

Détection

+1 en précision avec armes de tir et annule la compétence Camouflage à partir de portée 4.

Avec détection on peut voir les unités avec camouflage jusqu'à 40cm

Drop troops

Les combattants peuvent agir normalement dès leur entrée sur la table comme renforts.

Medic

Seules les unités d'infanterie peuvent bénéficier de cette compétence. Une fois par tour, réduit le nombre de dégâts reçus par l'unité de 1 point.

Nerfs d'acier

Une unité avec cette compétence réussit tout test de morale qu'elle serait amenée à faire.

Pilote héroïque

Un héros qui pilote un véhicule est un pilote héroïque : Lorsque son véhicule est détruit, le héros n'est pas retiré du jeu, mais sa figurine à pied doit être placée dans un rayon de 10cm de l'épave.

Le joueur peut dépenser 1 PC pour activer le siège éjectable (ou toute autre mécanisme de survie) et peut placer le héros n'importe où sur la table, tant qu'il ne se retrouve pas en contact avec des unités adverses.

Le siège éjectable ne fonctionne que dans un véhicule de même faction que le héros.

Sa carte d'unité sera mise dans la séquence d'activation dès le tour suivant. Il constitue une unité à lui seul.

Sniper

Pour utiliser cette compétence le combattant doit rester immobile lors de son activation, ses tirs ignorent les couverts et ignorent les figurines interposées dans les couloirs de feu.

Stabilité

Un combattant avec la compétence Stabilité ne peut jamais être Mis à terre.

Transport

Certains Véhicules ont une capacité de transport, la quantité et la rang des combattants transportables seront notées dans la description du Véhicule.

Un Véhicule doté de cette compétence ne peut transporter que des unités entières (il ne peut pas prendre une partie des combattants d'une unité et laisser les autres) :

Une unité peut embarquer une fois par tour, dans un transport allié vide. Le meneur de l'unité doit être en contact avec l'engin à la fin de son activation ;

Une unité peut débarquer une fois par tour, lors de leur activation, les combattants sont placés en contact avec l'engin, et peuvent agir normalement.

Le transport ne pourra pas faire un déplacement rapide (course) lors de son activation si une unité embarque ou débarque.

Toute unité transportée sera immédiatement et irrémédiablement détruite si le Véhicule qui les transporte est détruit.

RESUME

Nom	Type	Rang	Etoiles effectif min	Etoiles effectif max
Virus zombies	Infanterie	1	3	4
Super zombies	Infanterie	1	3	5
ONI troopers	Infanterie	2	3	4
Zombie Tac arms	Infanterie	3	3	-
MedTec	Infanterie + structure	3	1	-
Light vehicle	Véhicule : Roues	1	3	-
Medium vehicle	Véhicule : Roues	2	6	-
Heavy vehicle	Véhicule : Roues	3	11	-