

A R M Y

B O O K





« Nul n'échappe à la guerre! »



« Une cause solvable
est une juste cause ! »





Directeur éditorial

Nathalie Lamri

Directeur artistique

Paolo Parente

Directeur du studio

Philippe Chartier

Responsables de production

Raphaël Guiton, Guiglielmo Yau et Paolo Parente

Concepteurs-rédacteurs

Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

Secrétaire d'édition

Nicolas Raoult

Graphistes

Matthias Haddad et Mathieu Harlaut

Illustrateurs

Karl Kopinski, Sebastien Labro, Adrian Smith et Paolo Parente

Concepteurs de figurines

Karl Kopinski, Sebastien Labro et Paolo Parente

Sculpteurs

Sebastien Labro

Peintre de figurines et Décors

Vincent Fontaine et Paolo Parente

Photographe

Jean-Baptiste Guiton



SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

BIENVENUE CHEZ ONI ! 5

Success story 6
 Penser ONI 12
 Les mondes-capitaux 14

UNE ARMÉE À VOTRE SERVICE 16

Organisation opérationnelle 18
 MercForce 20
 R&D – Research & Destruction 22
 V-SWAT 24
 Samurai B. Samedi 26
 Daimyo J. Priest 28
 Shogun Natalya « Bokor » Bokov 30
 L'infanterie d'ONI 32
 Virus zombies « contaminator » 34
 Virus zombies « detonator » 35
 Super zombies « reanimator alpha » 36
 Super zombies « reanimator beta » 38
 ONI korps UN 39
 ONI korps TH 41
 Zombies TacArms alpha 43
 Zombie TacArms beta 44
 Zombie TacArms gamma 45
 Les blindés d'ONI 46
 LSACV Light Destroyer 48
 LSCAV Light Enforcer 50
 Medium Destroyer 52
 Medium Enforcer 54
 Heavy Battletank 56

ANNEXES 57

Le futur 58
 Le Gaidoku 60
 Les troupes 62
 Feuille de compagnie 64

Les figurines ont été créées par RACKHAM ENTERTAINMENT®. Elles sont issues de l'univers d'AT-43®, un jeu publié par RACKHAM ENTERTAINMENT®, AT-43® et RACKHAM ENTERTAINMENT® sont des marques déposées RACKHAM ENTERTAINMENT®, Copyright © 2009 RACKHAM ENTERTAINMENT®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM ENTERTAINMENT®. Les figurines RACKHAM ENTERTAINMENT® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM ENTERTAINMENT® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines AT-43® sont fabriquées en Chine. AT-43® est un jeu publié par RACKHAM ENTERTAINMENT®.

RACKHAM ENTERTAINMENT
 45 rue Delizy
 Module 234
 93500 Pantin
 France

Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25
 www.rackham-e.com • www.at-43.com • www.rackham-store.com
 © Copyright RACKHAM ENTERTAINMENT®, 2009, tous droits réservés.
 DÉPÔT LÉGAL : Août 2009 – ISBN : 978-2-358830-07-2
 AT-43® est publié par Rackham Entertainment S.A.S. au capital de 1 000 000 €
 RCS Paris B 508 820 024
 c/o CONNELL SPEIRS ET ASSOCIATE, 3 rue Léon Jost, 75017 Paris
 Représentant légal : Nathalie Lamri
 Imprimé en Chine

AVERTISSEMENT

AT-43 est une œuvre de fiction. Ce n'est qu'un jeu. Rien de tout ceci n'est jamais arrivé et, espérons-le, n'arrivera jamais...

INTRODUCTION

La gamme AT-43 s'enrichit d'une série d'ouvrages de référence, les Army Book, destinée à tous les joueurs.

Les informations exclusives contenues dans ces suppléments combleront tous les fans d'AT-43.

Tout savoir sur une armée, c'est savoir la diriger, mais c'est aussi savoir la combattre !

ONI – OKAMURA NON-ALIGNED INDUSTRIES

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 !

Trois départements dominent l'armée corporatiste d'ONI.

- **MercForce** est l'armée mercenaire d'ONI. Ces experts de la guerre sont recrutés parmi les meilleurs vétérans de la galaxie. Vous pouvez avoir confiance en ces tueurs dont la loyauté est à louer. Avec eux, c'est « vainqueur ou remboursé ».

- **R&D – Research & Destruction** est à la pointe de la technologie militaire. Ses blindés et ses soldats surentraînés sont équipés avec du matériel dernier cri et des modules cybernétiques expérimentaux. Pulvérisez vos ennemis avec les armes du futur !

- **V-SWAT** est l'armée secrète d'ONI. Assassinat, enlèvement, frappe-éclair et recouvrement de fonds sont autant de spécialités de ces combattants de l'ombre. La fine-fleur d'ONI est à votre service : désignez vos ennemis et regardez-les mourir en silence... ou pas, comme il vous plaira.

VOUS AVEZ ACHETÉ CE CATALOGUE !

En achetant cette copie du catalogue A-06, vous avez accepté les termes du contrat de neutralité qui protège ONI et l'ensemble de ses filiales.

L'ensemble de ce rapport est protégé par la législation interstellaire sur la propriété intellectuelle. Tous les droits sont réservés. La représentation, la reproduction, l'adaptation, la traduction et/ou la modification intégrale ou partielle, sur quelque support que ce soit de ce rapport ou des éléments qui le composent est interdite sauf autorisation expresse et préalable d'ONI.

QUE CONTIENT CET OUVRAGE ?

Ce catalogue ONI serait incomplet s'il ne vous offrait pas un court aperçu du glorieux passé de la société. Vous y trouverez aussi tous les détails techniques de ses troupes afin de vous aider à choisir le produit qui vous convient, ainsi que nos offres spéciales de compagnies prêtes à l'emploi.

La première partie, « Bienvenue chez ONI ! », est une passionnante découverte de la société, de sa culture et des planètes qu'elle administre.

- **Success story** narre l'ascension d'ONI, du rang de petite entreprise à celui de consortium intergalactique. Vous découvrirez avec plaisir les aventures, les héros et même quelques secrets de notre entreprise et de son succès interstellaire !

- **Penser ONI** détaille la culture et les valeurs maitresses d'ONI. Ce chapitre vous permet de comprendre la mentalité si particulière des soldats d'ONI, fussent-ils simples soldats, officiers ou zombies. Vous apprendrez ainsi comment ONI vous permet de concilier victoire et profit !

- **Les mondes-capitaux** explore les planètes qu'ONI a achetées. Oui, achetées ! Cette section détaille les plus remarquables d'entre elles. Tout comme ONI, elles promettent le paradis à tous ceux qui peuvent se l'offrir.

La deuxième partie, « Une armée à votre service », répertorie les caractéristiques des combattants d'ONI, du zombie fraîchement réanimé jusqu'au blindé le plus performant, en passant par les troupes d'élites et les scaphandres de combat.

- **Organisation opérationnelle** présente les spécificités des armées d'ONI et les règles de création de compagnie.

- **Les départements** présente les factions combattantes d'ONI, leurs spécificités et leurs stratégies de prédilection.

- **L'infanterie d'ONI** est une revue de détail des combattants d'infanterie recrutés ou ramenés à la vie par ONI.

- **Les blindés d'ONI** offre un panorama des véhicules de combat de la société et de leurs différents armements.

La troisième partie de cet ouvrage, *Le Gaidoku*, offre un rapide aperçu des terrifiants secrets de la société et de l'impact qu'ils pourraient avoir sur l'univers d'AT-43.

Les **Annexes** proposent un fichier de résumé de l'arsenal d'ONI, une fiche de compagnie aux couleurs de la société et un fichier de résumé des règles de la guerre d'AT-43.

Bienvenue dans la grande famille ONI !

Bienvenue
chez ONI!





SUCCESS STORY

« Nos actionnaires ont besoin de perspectives de croissance et de développement. Les investissements incertains sont nombreux en raison du désordre qui règne dans la galaxie. Nous avons donc décidé de tirer un honnête profit du désordre lui-même, tout en donnant à nos clients les moyens de rétablir l'ordre. »

– Arnold Eramburg, P. D-G d'ONI

L'histoire de l'**Okamura Non-aligned Industries** est celle d'une société qui a transformé la guerre en source de profit. Sa croissance est constante depuis AT-0, date à laquelle les Avans ont repoussé les Therians. En AT-43, le nom d'ONI est célèbre auprès de toutes les espèces qui peuplent la galaxie : l'alimentation, le bâtiment, la recherche médicale mais aussi l'armement ne sont que quelques-uns des domaines dans lesquels ONI propose les meilleurs produits aux prix les plus compétitifs. Son slogan est sur toutes les lèvres : « ONI pense à vous, pensez ONI ! »

Peu de consommateurs réalisent pourtant l'étendue réelle de l'empire ONI. Dissimulé derrière des sociétés-écran implantées partout où la civilisation avane s'est établie, ce consortium tentaculaire exerce son influence partout, des capitales galactiques jusqu'aux stations d'observation éloignées. Moins de gens encore connaissent son histoire et ses motivations réelles.

Ceux qui ont entrevu la vérité se taisent ou fuient pour protéger leur existence.

OKAMURA KAZUO

« L'histoire d'ONI débute en BT-51 sous la modeste enseigne d'Okamura Venture, une société d'investissement spécialisée dans la réhabilitation immobilière. L'entreprise connaît une croissance solide au cours des décennies suivantes, jusqu'à ouvrir plusieurs succursales à l'international. Elle devient en BT-23 le numéro 1 en redressement financier et modernisation d'établissements de santé. »

– Livret d'accueil du nouvel employé – ONI.

La véritable histoire d'ONI commença en BT-53. Okamura Kazuo, jeune médecin au service des U.N.A., volait des produits pharmaceutiques militaires pour tenter de fabriquer un nouveau médicament capable d'assurer sa fortune. Aussi ambitieux que talentueux, Okamura mena plusieurs expériences avec succès. Ses confrères, cependant, remirent en cause certains effets secondaires indésirables de ses découvertes. Le jeune homme acquit bientôt le sobriquet de *mahoutsukai*, « sorcier ».

Okamura ne baissa pas les bras. Pour contraindre ses pairs à se rendre à l'évidence et reconnaître son talent, il se porta volontaire pour soigner les voyageurs spatiaux en quarantaine. Certains d'entre eux étaient affectés de maladies inconnues contractées sur d'autres planètes et qu'aucun remède connu ne parvenait à guérir. La réussite d'Okamura allait lui ouvrir la voie de la gloire et de la richesse !

Okamura Kazuo rencontra enfin son destin après huit mois d'activité dans son nouveau service. Il mena une expérience sur une souche virale extra-avane et la mit en présence d'un réactif de son invention. L'expérience prit un tournant dramatique : le mélange devint instable, s'évapora et rongea les pa-

rois de son conteneur hermétique. Le système de sécurité se déclencha et verrouilla le laboratoire ; le scientifique s'évanouit après avoir inhalé le gaz viral. Lorsqu'il se réveilla, Okamura était à son tour en quarantaine.

Les analyses et les diagnostics ne révélèrent rien : le jeune médecin était en parfaite santé et ne présentait aucun signe pathologique. Une fois le protocole respecté, il fut rendu à la vie civile et à son exercice.

Les premiers signes du changement qui s'opéra pourtant en Okamura se manifestèrent au cours des semaines qui suivirent cette expérience traumatisante. Le virus muta et développa sa propre intelligence. Le médecin découvrit bientôt qu'il était habité par un hôte doué de pensée propre, capable de s'exprimer par son intermédiaire et de contrôler partiellement son corps. Sa personnalité fusionna avec celle de son hôte. La symbiose fut bientôt totale : Okamura Kazuo devient un nouvel individu, insensible à la douleur, au sommeil et à toutes les maladies connues.

Okamura conçut bientôt un sérum à partir de son propre sang. Il était si fier de son miraculeux « sérum O » qu'il désira en faire don à sa femme et à leur petit garçon. Bien mal lui en pris : la transfusion n'eut pas les effets désirés et transforma les êtres qu'il chérissait le plus en abominables zombies. Okamura dut se défendre à coups de hache pour protéger sa vie et mettre fin à l'existence des monstres qu'il avait créés. Il camoufla la tragédie en accident et mis le feu à sa maison. Okamura Kazuo avait perdu tout ce qu'il aimait.

Okamura perdit son humanité et entama l'ultime phase de sa transformation. Son esprit influencé par le sérum O et traumatisé par la perte de sa famille se focalisa sur une nouvelle ambition : croître, se reproduire et se multiplier à la manière d'une nouvelle espèce à la fois humaine et virale.

Okamura Kazuo rebâtit sa vie dans les années qui suivirent. Avant tout, l'argent de l'assurance lui permit de fonder en BT-51 l'entreprise Okamura Venture, grâce à laquelle il put effectuer de fructueuses spéculations immobilières. Il concentra bientôt son activité sur le secteur médical ; il racheta des hôpitaux et les transforma en cliniques privées particulièrement rentables. Il profita de ces occasions pour continuer ses expériences sur le sérum O.

Okamura ne s'arrêta pas là : dans le même laps de temps, il se maria pas moins de huit fois et eut soixante-quatre enfants, légitimes et surtout illégitimes. Le virus lui donnait une fertilité phénoménale.

En BT-36, « l'apprenti-sorcier » était milliardaire. En quinze ans à peine, cet homme qui ne dormait jamais bâtit un petit empire financier. Il acquit également une solide réputation d'homme d'affaires et d'homme à femmes.

CHRONOLOGIE D'ONI

BT-79.....	Naissance de Okamura Kazuo
BT-53.....	Création du sérum O
BT-51.....	Création d'Okamura Venture
BT-36.....	Okamura Kazuo devient milliardaire
BT-34.....	Les U.N.A. confient la gestion de la planète Vorhis à Okamura Venture
BT-23.....	Okamura Venture diversifie ses activités
BT-11.....	Okamura Kazuo prend sa retraite. Okamura Kano assure sa succession à la tête de l'entreprise.
BT-3/BT-0.....	Le Trauma. Okamura Venture soutient les gouvernements dans leur lutte contre l'envahisseur therian en échange de leur bienveillance.
AT-1.....	Okamura Venture et ses filiales deviennent ONI (<i>Okamura Non-aligned Industries</i>)
AT-3.....	ONI ouvre la section « armurerie » de son catalogue
AT-4.....	Création du département MercForce
AT-16.....	Mai Okamura-Taylor devient CEO d'ONI
AT-17.....	Création du département R & D (Research & Destruction)
AT-24.....	Création des premières troupes zombies
AT-30.....	Ouverture du premier ONI Market
AT-31.....	Kane Andersen devient CEO d'ONI
AT-33.....	ONI acquiert l'exploitation de la planète Zimlya
AT-34.....	Attentat contre Kane Andersen. Création du département V-SWAT
AT-38.....	ONI découvre la planète Deodato
AT-41.....	Kane Andersen est la première victime du syndrome Gaidoku
	Arnold Eramburg devient CEO d'ONI
AT-43.....	Décès de Okamura Kazuo

Malgré sa taille, Okamura Venture devint et resta une entreprise familiale. Okamura confia progressivement les principaux postes à responsabilités à ses enfants, que ces derniers soient issus de ses mariages ou non. Okamura avait en effet découvert que ses enfants partageaient ses fabuleux pouvoirs et étaient immunisés aux effets néfastes du sérum O. Il révéla ainsi son secret à ceux qu'il estimait capables de prendre sa succession et rêva bientôt d'être le pionnier de la prochaine étape de l'évolution humaine.

« Mon objectif est simple : Okamura Venture doit maîtriser ses outils, ses matériaux et ses méthodes. Ce qui existe, nous le perfectionnerons. Ce qui n'existe pas, nous l'inventerons. »

– Okamura Kazuo, interview accordée à l'Ava Daily, BT-22

En BT-23, Okamura Venture n'était plus une entreprise immobilière mais un cartel financier qui attirait le regard du plus grand nombre. Journalistes, comptables du Trésor et membres de la pègre s'affairèrent tour à tour autour de la destinée hors-norme du « clan » Okamura. Okamura Kazuo et son conseil d'administration décidèrent alors de diversifier leurs activités pour détourner l'attention des curieux. Ils créèrent ou rachetèrent de nombreuses sociétés intermédiaires et assurèrent ainsi leur mainmise sur la majorité des échelons de leur production.



Les fils et filles d'Okamura étaient possédés par le même désir de croissance que leur père et bientôt naquit la deuxième génération d'enfants infectés par le mystérieux virus. Les années passèrent, et ils prirent à leur tour leur place au sein de l'entreprise familiale. Une politique de suivi des naissances fut discrètement mise en place par le conseil d'administration d'Okamura Venture.

Okamura Kazuo prit sa retraite en BT-11, alors que son empire commençait à s'envoler vers les horizons spatiaux, et transmis le flambeau à son fils Kano. La vigueur que lui procurait le sérum O lui permit de se consacrer pendant de nombreuses années encore à ses expériences.

RECONSTRUIRE L'AVENIR

« Le Trauma frappa Ava en BT-0. À l'issue du terrible conflit, Okamura Venture met ses compétences au service du peuple pour reconstruire les infrastructures indispensables à toute civilisation. Aujourd'hui encore, ONI est fière d'avoir aidé notre belle planète à renaître de ses cendres. »

– Livret d'accueil du nouvel employé – ONI.

Le Trauma marqua un tournant décisif dans l'histoire d'ONI et du sérum O. Comme la majorité des corporations avanes, Okamura Venture mit tous ses moyens financiers et logistiques à disposition des U.N.A. et du Red Blok pour repousser l'envahisseur therian : hôpitaux de campagne, matériel médical, médecins et techniciens-experts, le tout à prix coûtant.

Les dirigeants d'Okamura Venture, inspirés par leur patriarche, profitèrent des bouleversements provoqués par l'invasion theriane pour révéler leur véritable nature et mener à bien de nombreuses opérations secrètes.

Les chercheurs d'Okamura Venture obtinrent avant tout d'innombrables sujets d'études pour leurs recherches parmi les cadavres des soldats et les sans-abri civils. Ils développèrent ainsi de nouveaux médicaments sans craindre la rigueur des protocoles et commencèrent des études poussées sur le processus de zombification du sérum O.

Les représentants de l'entreprise négocièrent de fructueux contrats industriels avec les différents gouvernements avans. Ils profitèrent de la guerre pour s'enrichir et entrer en contact avec la plupart des espèces étrangères qui peuplaient les planètes décou-

vertes par des organisations secrètes comme Morningstar ou Muse (cf. *Army Book : U.N.A.*). Ils échangeaient avec elles des informations stratégiques et du matériel, hors de tout contrôle gouvernemental.

Okamura Venture fut l'une des rares entreprises à sortir plus riche du Trauma qu'elle y était entrée. Les accords officiels et les découvertes techniques auguraient des lendemains prospères.

Dès la fin du conflit, Okamura Venture mit une fois encore ses moyens à contribution pour reconstruire les villes partout où cela était possible. L'entreprise devint fort populaire et recruta en masse sur Ava et ses colonies.

Avec la bénédiction des gouvernements, Okamura Venture rassembla ses filiales, la plupart de ses fournisseurs et plus de deux cents entreprises en péril en une seule entité : *Okamura Non-aligned Industries*. ONI était née.

Son nouveau conseil dirigeant, secrètement composé à l'écrasante majorité d'enfants et de petits-enfants de Okamura Kazuo, négocia des contrats d'exclusivité industrielle avec les U.N.A. et le Red Blok.

LA PASSION DE L'ENGAGEMENT

« ONI croit au cours des années qui suivent le Trauma. L'activité de l'entreprise se diversifie et intègre alors tous les corps de métier. Inspirés par les valeurs qui sont les nôtres depuis toujours, nos équipiers s'engagent à refaire d'Ava une planète sûre et prospère. ONI s'engage elle aussi et distribue ses produits sans aucune discrimination.

Plus qu'une renaissance, c'est une ère d'ouverture sur la galaxie ! »

– Livret d'accueil du nouvel employé – ONI.

Le savoir-faire d'ONI s'étendait désormais dans des milieux aussi diversifiés que l'alimentaire, le bâtiment, l'édition, la métallurgie, le transport et, bien entendu, la médecine. Les brevets acquis pendant la guerre permirent à l'entreprise d'ouvrir en AT-3 une nouvelle section à son catalogue : l'armurerie. N'importe quel individu doté d'un port d'armes pouvait désormais se procurer du matériel de pointe pour défendre ce qui lui est cher contre les « morphos ».



Plusieurs États et groupes privés ravagés par les Therians aspiraient désormais à se renforcer avant qu'une guerre éclate sur Ava pour des raisons territoriales ou politiques. ONI, appelée aux quatre coins de la planète, fut heureuse de fournir armement et instructeurs à ses clients dans les avenants de ses contrats de construction. Les commandes affluèrent et avec elles, les bénéfices. Le département « Mercforce » (cf. p. 20) vit le jour en AT-4.

Aucun des grands États affaiblis par le Trauma ne put offrir des offres aussi compétitives. En outre, les accords passés avec ONI lors du Trauma les empêchaient de s'appropriar arbitrairement les biens de l'entreprise. Enfin, ONI était extrêmement populaire et bénéficiait d'importants soutiens diplomatiques. Les gouvernements n'eurent pas d'autre choix que reconnaître qu'ONI était l'un des garants de l'unité d'Ava et un pilier industriel en cas de nouvelle guerre.

« La société ONI ne s'est jamais intéressée à l'idéologie ou à la politique. Notre unique préoccupation est la prospérité. »

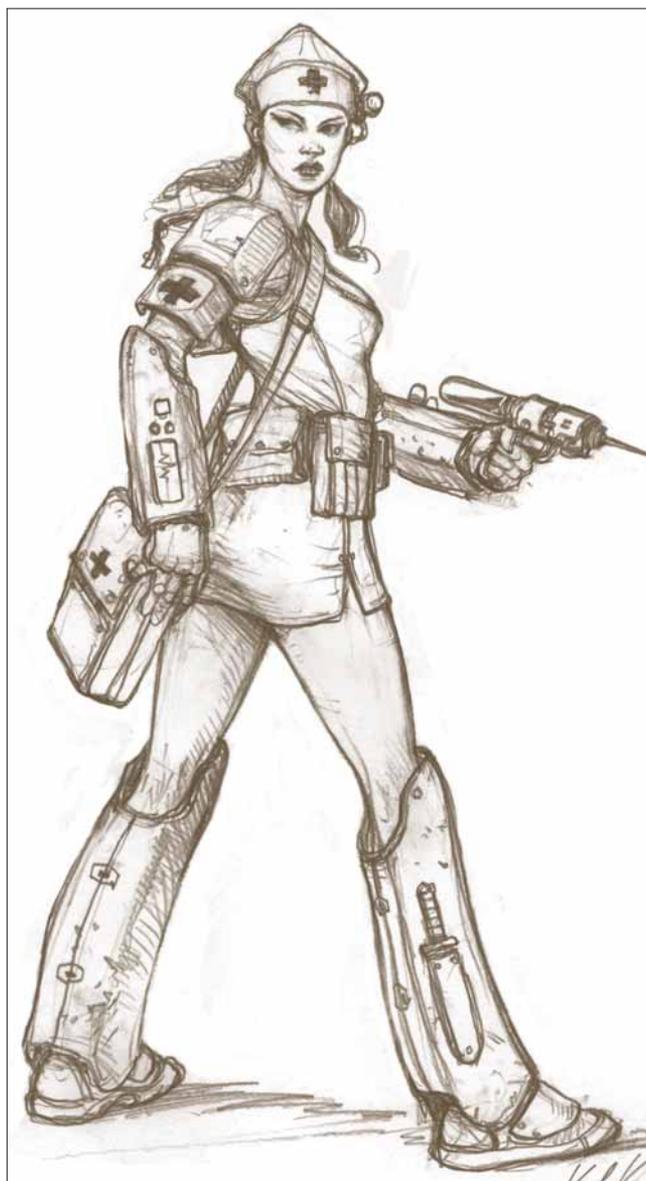
– Arnold Eramburg, CEO d'ONI

Mai Okamura-Taylor devint CEO d'ONI en AT-16. Elle se distingua dès son entrée en fonction par son caractère intransigeant. Profondément marqués par le Trauma, les Okamura de sa génération envisageaient la croissance sous un angle plus belliqueux que leurs prédécesseurs.

Sous la direction de Mai Okamura-Taylor, ONI devient une véritable entité économique et politique. ONI exerça des pressions sur les gouvernements pour libéraliser le port d'armes, renforcer ses monopoles et maximiser ses profits.

En AT-17, le conseil d'administration vota d'une courte majorité la création d'un nouveau département R & D : pas « Recherche et Développement » mais « Research and Destruction ». Sa vocation était de concevoir l'armement du futur à partir des équipements extra-avans récupérés de gré ou de force auprès des Cogs, des Karmans et des Therians. ONI gardait pour elle les meilleurs équipements et revendaient les autres au plus offrant. Les ingénieurs du département R & D, dirigés par Okamura Kazuo en personne, formèrent la première armée privée d'ONI. Assassinat, espionnage, opérations militaires et nanotechnologie firent leur apparition dans les rapports confidentiels de la société.

L'armement devint la principale source de revenu d'ONI, devant la médecine et le bâtiment, en AT-24. Pour répondre à une demande toujours croissante sans multiplier les frais de personnel, Mai Okamura-Taylor persuada son grand-père de dévoiler le résultat de ses recherches personnelles au conseil d'administration. Le vieil homme avait, à partir de son propre sang et de cobayes, engendré des zombies dont le degré d'intelligence variait en fonction de la quantité de sérum O employée et de la santé du sujet. Les vivants donnaient de bien meilleurs résultats ! Ces infatigables soldats pouvaient en outre être équipés de matériel cybernétique dernier cri fourni par R & D. Les Okamura décidèrent de mettre ces zombies en production dans les plus brefs délais.



ONI se fournit en cadavres dans ses propres hôpitaux et en signant des contrats avec des gouvernements en guerre. Une clause spéciale fut insérée dans les contrats des employés d'ONI : ceux qui le désiraient pouvaient faire don de leur corps à la société en échange d'une prime de rentabilité, de priorité d'accès aux services de la société (club-vacances ONI, crèche, mutuelle, etc.) et de meilleures perspectives de promotion. Une fois encore, le poids d'ONI dans l'économie avane fit taire les consciences.

— *Épousez-moi, John.*

— *Mais je suis déjà fiancé, mademoiselle Okamura-Taylor !*

— *Ce n'était pas une demande mais un ordre. Vous appartenez à la société. Je veux votre demande par écrit sur mon bureau demain, à 8h00.*

– Demande en mariage de Mai Okamura-Taylor à John Kushing, Human Resources Manager

AVEC VOUS HIER, AUJOURD'HUI, POUR TOUJOURS

« Préoccupée par le sort des populations civiles prises dans les tourments des conflits intergalactiques, ONI ouvre le premier ONI Market en AT-30. Ces grandes surfaces proposent à leur clientèle les produits de première nécessité à des prix équitables. Grâce à ses nombreuses associations de soutien et d'innombrables actions caritatives, le nom d'ONI devient synonyme de prospérité et d'espoir pour tous les peuples de la galaxie ! »

– Livret d'accueil du nouvel employé – ONI.

Mai Okamura-Taylor se retira en AT-31 pour se consacrer à sa famille. Elle céda le fauteuil de CEO d'ONI à Kane Andersen dans un contexte politique difficile : la reconstruction d'Ava était terminée, le Red Blok et les U.N.A. se livraient plus que jamais une guerre larvée.

Andersen, plus pragmatique mais tout aussi impitoyable que son aînée, assura la neutralité d'ONI et renforça la position de la société sur le marché des médias. Sous couvert d'une retentissante opération « mains propres », il remplaça tous les membres de la direction qui avaient des intérêts trop prononcés pour un quelconque parti, y compris ceux qui appartenaient comme lui à la lignée Okamura. Il supervisa personnellement les relations entre ONI et le reste de la galaxie et racheta la plupart des sociétés d'information avanes. Son obsession pour le contrôle et le renseignement lui assura un rôle de premier ordre dans les sphères politiques.

— Êtes-vous certain qu'ONI soit dirigée par des humains ?

— Difficile à dire, madame, ce sont des financiers.

– Helena Archer, présidente des U.N.A.,
et Alex Gorman, agent de la fondation Chiron.

La place d'ONI dans le milieu de l'espionnage devint si importante que certains s'en inquiétèrent.



En AT-34, Kane Andersen échappa de peu à un attentat perpétré par une force officiellement inconnue. ONI profita de cet événement pour justifier la création du V-SWAT, l'armée privée de la société. Les membres du conseil d'administration se déplaçaient désormais avec leur garde rapprochée, équipée de matériel dernier cri parfois pris aux extras-avans.

Entre AT-34 et AT-39, le V-SWAT traqua les « terroristes » avec une large couverture médiatique et élimina, avec des preuves parfois fabriquées de toutes pièces, tous ceux qui représentaient une menace pour les intérêts d'ONI. Parmi eux se trouvaient notamment des agents de Union (cf. *Army Book : U.N.A.*) et de GenCol (Cf. *Campaign Book : Frostbite*).



ONI PENSE À VOUS, PENSEZ ONI !

« La guerre frappe à nouveau à travers la galaxie, mais il n'y a aucune crainte à avoir : ONI pense à vous. La société assure la satisfaction et la sécurité de ses employés comme de ses clients. Faire le choix ONI est toujours faire le meilleur choix.

Pensez ONI ! »

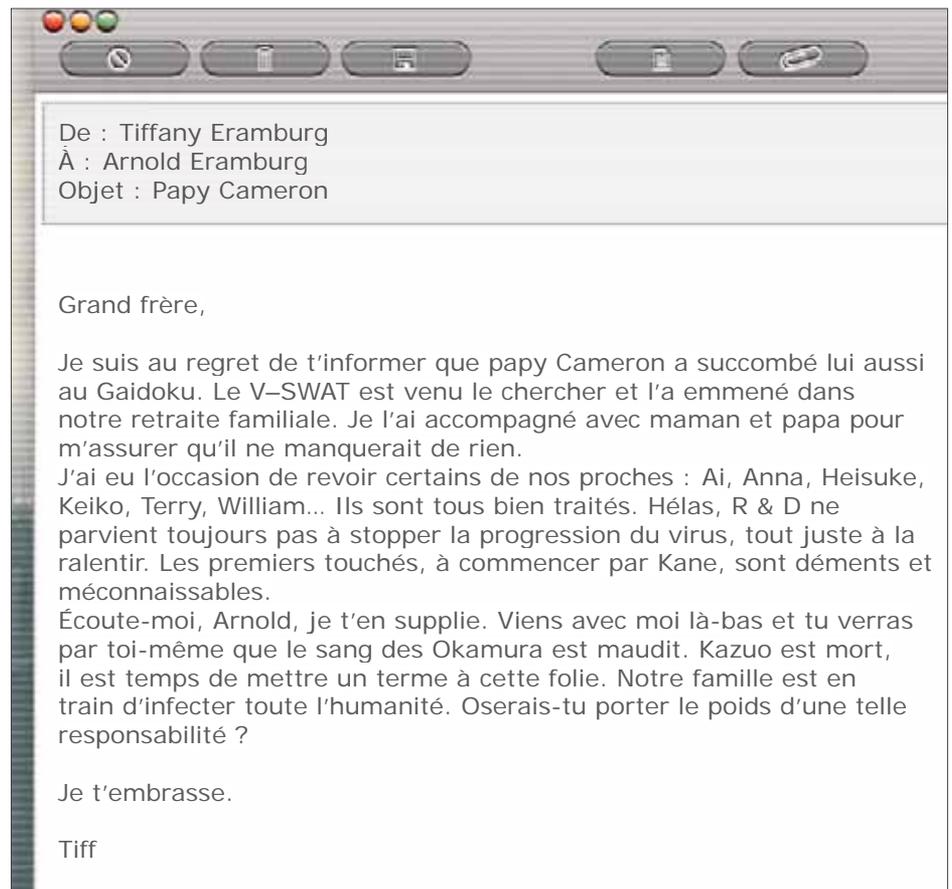
– Livret d'accueil du nouvel employé – ONI.

Kane Andersen disparut brutalement de la scène publique en AT-41, quelques semaines à peine après la découverte du monde-usine Damoclès (cf. *Army Book : Therians*). Selon la version officielle, Andersen fut emporté par la maladie qui rongait son corps depuis des mois. Officieusement, Kane Andersen fut la première victime d'une évolution spontanée et indésirable du virus en symbiose avec le patrimoine génétique familial depuis quatre générations. L'hôte est en proie à des pertes de lucidité de plus en plus fréquentes, au cours desquelles il devient incontrôlable, doté d'une force surhumaine et prêt à tout pour contaminer ses semblables avec son sang ou sa salive. R & D ne tarda pas à baptiser ce phénomène « syndrome Gaidoku ».

Kane Andersen fut remplacé au pied levé à la tête d'ONI par Arnold Eramburg. Les dirigeants qui avaient assisté à la déchéance de Kane Andersen réclamèrent qu'un arbre généalogique soit établi afin de dépister et soigner les victimes potentielles du Gaidoku. Les statistiques estimaient alors l'effectif des descendants de Okamura Kazuo à près de quatre cent mille.

Okamura Kazuo lui-même s'opposa formellement à tout contrôle des naissances lors de la cérémonie familiale de son cent-vingtième anniversaire. Il menaça même d'atroces représailles quiconque s'opposerait à sa volonté. Il mourut cependant de vieillesse en AT-43, laissant sa descendance partagée entre son instinct de prolifération virale et les lambeaux de sa conscience humaine.

Le Trauma et la campagne de Damoclès a renversé les équilibres économiques, militaires et politiques de la galaxie. La société ONI est présente partout où la guerre fait rage. Il arrive même que ses soldats soient présents dans les deux camps. Ses services sont à négocier !





La méga-corporation ONI bénéficie d'une importante popularité et d'un réseau de distribution à l'échelle galactique. Elle achète et vend des produits à l'humanité mais aussi aux Cogs, aux Karmans, aux Therians et à toutes les espèces intelligentes avec qui elle a pu négocier des contrats. ONI bénéficie en outre d'une excellente réputation auprès des banques et du public. Du point de vue des économistes, ONI est la plus belle réussite commerciale de l'histoire de la galaxie.

ONI est néanmoins une entreprise et le but de toute entreprise est de réaliser un profit. Sous le vernis de la respectabilité et de la morale, cette raison d'être est une véritable fin en soi pour les cadres dirigeants de l'entreprise. ONI est vorace et en veut toujours plus. Les symptômes de cette obsession malade qui contamine les employés d'ONI portent des noms tels que « challenge », « défi », « objectifs », « performance », « productivité » ou « rendement ».

REJOINDRE LA « GRANDE FAMILLE ONI »

« Bonjour !

Je suis John, votre officier-manager. Je vais prendre votre formation en charge et m'assurer que vous ne manquez de rien. N'oubliez pas de passer à l'accueil en partant ce soir : Kathleen, notre réceptionniste, vous remettra votre pack de bienvenue.

Bien ! Avant tout, un bon café. Nous avons du pain sur la planche ! »

– John Sodan, manager ONI

Le premier malaise perceptible chez ONI est la composition de ses effectifs. La société possède des voies commerciales et des succursales à travers toute la galaxie et pourtant, les non-humains sont rares dans ses rangs et aucun d'entre eux n'a dépassé le stade d'ouvrier spécialisé. ONI recrute en masse dans tous les mondes humains. L'activité de son service de ressources humaines se distingue en deux grands pôles : le recrutement civil et le recrutement militaire. Tous deux sont appuyés par des campagnes médiatiques de grande envergure qui dévoilent les avantages offerts par l'entreprise à ceux qui décident de rejoindre la « grande famille ONI ».

Le recrutement civil propose des postes dans toutes les activités administratives et industrielles. Les recrues potentielles se

voient promettre une formation, l'intéressement, une mutuelle exclusive, un plan de carrière contractuel, des prêts bancaires, un soutien juridique et bien d'autres services encore.

Rejoindre ONI dans ces conditions semble être un geste de la providence dans une galaxie en guerre. La société est même prête à financer les études des futurs génies d'Ava en échange de quelques années de travail à son service.

Le recrutement militaire offre les mêmes avantages mais avec des spécificités supplémentaires. ONI développe avant tout des séries d'action télévisées et des jeux vidéo vantant les exploits militaires de ses membres. Elle propose en outre de nombreuses animations à l'attention d'un jeune public masculin : activités sportives, camp de vacances, simulateurs de combat, etc. Ceux qui réussissent reçoivent des distinctions comparables à celles des militaires. Les meilleurs d'entre eux bénéficient du soutien des conseillères d'orientation de la société. Un jeune homme peut ainsi rejoindre les camps de formation ONI dès l'âge de treize ans et obtenir son premier travail à seize ans dans l'armée privée de la société. De telles perspectives ne manquent pas d'attirer des adolescents en mal d'action ou de repères dans l'univers bouleversé d'AT-43.

TRAVAILLER CHEZ ONI

« Bienvenue au cours de pilotage avancé. Je vous informe qu'il y a deux postes vacants et que vous êtes cent cinquante huit postulants. Le temps, c'est de l'argent : que ceux qui ne se sentent pas capables de faire ce qu'il faut pour réussir prennent la porte. »

– John Sodan, manager ONI

Rejoindre ONI, c'est entrer dans un véritable monde régi par des règles informelles et implacables. Les premières semaines sont idylliques : chacun est tenu de faciliter l'arrivée des nouveaux venus en se montrant amical, ouvert et serviable. Tout débutant effectue des stages d'une ou deux journées dans les services liés au sien afin de comprendre ce qu'on attend exactement de lui. Ses collègues plus anciens l'assistent dans ses tâches, l'invitent aux activités extérieures de l'entreprise et lui apprennent, implicitement, qu'être performant est le plus sûr moyen de s'épanouir dans la société.

L'étape finale de l'intégration, après des semaines d'endocrinement, consiste à collaborer à l'éviction d'un employé jugé inapte. Le nouveau-venu est complice de la démolition du salarié mis en cause. L'objectif est atteint lorsque l'incompétent disparaît, quel que soit le moyen. Cela se traduit généralement par la dépression ou la démission – bien que dans le milieu militaire, il arrive de regrettables « incidents ».

Un salarié qui a fait ses preuves devient un rouage de la machine. Qu'il soit civil ou soldat, il est tenu de respecter les objectifs chiffrés fixés par ses supérieurs, de faire preuve d'initiative dans son travail et d'encourager la consommation de produits ONI. La réussite dans ces domaines est récompensée par des primes mais aussi et surtout par la sympathie de l'encadrement : un employé performant fait partie de la famille. Les autres sont l'objet du mépris et des quolibets de leurs collègues. Ceux qui ne réagissent pas assez vite pour revenir dans les bonnes grâces de l'encadrement peuvent très mal finir.

À LA VIE, À LA MORT !

« Les types d'ONI sont des durs, des vrais. Ils se battent pour l'argent avec la volonté des patriotes. Je ne sais, toutefois, laquelle de leur armée est la plus à terrifiante : celle de leurs soldats morts-vivants ou celle de leurs avocats. »

– Captain Pavel Vrachov

Les salariés d'ONI sont les seuls qui puissent continuer à servir les intérêts de leur employeur après la mort. Ceux qui acceptent de donner leur corps à l'entreprise lors de la signature de leur contrat peuvent être éliminés, recevoir une injection du sérum O et être transformés en zombies s'ils ont attiré le courroux de leurs supérieurs. De tels recours sont néanmoins rares : même retranchée derrière une armada de juristes, la société préfère éviter les investigations et la mauvaise publicité.

ONI alimente les effectifs de ses troupes zombies à partir de cadavres ramassés sur les champs de bataille, dans les hôpitaux et dans les morgues. Certaines succursales font appel aux criminels pour voler des corps ou provoquer des guerres locales. Les employés civils sont rarement mis en présence des zombies pour ne pas créer la panique ; les soldats ONI, en revanche, reçoivent une formation spéciale pour cohabiter le plus tranquillement possible avec les monstres décérébrés.

Les soldats ONI qui n'ont rien à perdre peuvent demander à recevoir le sérum O de leur vivant. Ils deviennent à leur tour des zombies mais conservent leur intelligence. Ils profitent alors de la force et de la résistance accordées par leur nouveau statut pour rejoindre les troupes d'élite de la société. La perte de leurs fonctions biologiques est compensée par certains avantages en nature et une prime conséquente. Ils ne peuvent toutefois plus rejoindre la vie civile et sont dépendants de substances que seule la société peut leur fournir. Tout fugitif perdrait rapidement son semblant d'existence.

LA DIRECTION

ONI est dirigée par un CEO assisté d'un conseil de douze administrateurs. Ces treize individus sont tous des descendants de Kazuo Okamura. Voici les plus connus d'entre eux :

- **Arnold Eramburg** est l'actuel CEO d'ONI. Juriste confirmé, ce veuf de trente-cinq ans est un exemple de réussite financière et sociale. Il prend plaisir à superviser personnellement les opérations marketing de la société et accorde très régulièrement des interviews aux journalistes qui désirent le rencontrer. Les partenaires économiques d'Arnold Eramburg savent néanmoins que son sourire angélique cache un caractère impitoyable et manipulateur. Doux et compréhensif avec ses propres enfants, il transforme son cœur en machine de guerre lorsqu'il est question d'argent.

- Le shogun **Adam Carter** est l'administrateur de MercForce. Cet homme dans la force de l'âge porte sur son corps et dans son âme les cicatrices des années de conflits au cours desquelles il a acquis ses galons. Peu habitué aux manœuvres politico-financières, il se distingue de ses confrères par son franc-parler et ses manœuvres agressives. Son autorité sur le conseil d'administration est néanmoins indéniable et Carter commence à prendre goût aux costumes de prix. Ce guerrier-né, cependant, n'oublie pas d'où il vient et retourne parfois au combat.

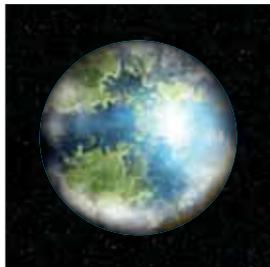
- **Okamura Yazuo**, le dernier enfant d'Okamura Kazuo, est l'administrateur responsable des secteurs Research and Development, et Research and Destruction. Longtemps resté dans l'ombre de son père, ce brillant scientifique profite aujourd'hui des moyens mis à sa disposition pour tenter de percer les mystères de l'après-vie. Il voue une fascination particulière à la technologie non-avancée et au syndrome Gaidoku qui commence à ronger les siens. Okamura Yazuo pense que grâce à ONI, l'humanité amorcera bientôt le prochain stade de son évolution. Il appartiendra alors à sa famille de guider cette nouvelle espèce à la conquête de la galaxie.

- Le shogun **Natalya Bokov** alias « Bokor » est l'administratrice responsable des opérations de communication et du V-SWAT. Cette femme de tête a été colonel au sein des dragonov kommandos dans l'armée du Red Blok avant d'être contactée par ONI et de rejoindre sa véritable famille. Experte en psychologie et en stratégie, Bokor préfère les actes aux paroles et dirige personnellement les opérations les plus sensibles d'ONI. Le Shogun Bokov est le membre du conseil d'administration qui a échappé au plus grand nombre d'attentats. Elle a, à plusieurs reprises, châtié elle-même ses agresseurs.

LES MONDES -CAPITAUX

DEODATO (ARTÉMIS)

- *Méfiez-vous, Randall. Deodato est belle mais farouche.*
- *Farouche, farouche... Tout le monde devient docile quand je pointe mon fusil d'assaut. Hé ! Mais qu'est ce que c'est que çaaaAAAAAAAHAH !*
- *Medic ! Medic ! Unité, feu à volonté !*
- Scène de vie (et de mort) sur Deodato



La planète Deodato, parfois baptisée Artémis par les représentants officiels des U.N.A., ressemble au premier abord à un paradis vert, une planète plus grande qu'Ava et dotée d'un climat tropical qui s'étend sur plus de dix mille kilomètres de part et d'autre de l'équateur. Deodato a été découverte par les explorateurs d'ONI en AT-38 et son acquisition par la société a été une dure bataille juridique contre le gouvernement des U.N.A. Après des années de procédure et de lobbying, ONI a finalement remporté la victoire et commence tout juste à explorer cette planète vierge.

Deodato est une véritable mine d'or pour ONI. Elle abrite en effet des espèces animales et végétales précieuses pour la recherche scientifique, tel le lémurien téléporteur ou la fabuleuse fleur baptisée Panacée. La planète regorge également de paysages à la beauté époustouflante qui pourraient, à terme, devenir de fructueux sites touristiques.

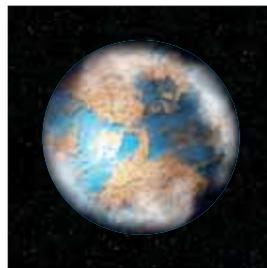
L'exploitation de Deodato est cependant moins aisée que prévu. La planète regorge de dangers géologiques et de prédateurs qui n'ont jamais appris à craindre la civilisation. Les sites d'exploitation sont protégés par de hauts murs et des soldats patrouillent jour et nuit pour répondre aux urgences.

Cette planète a la sympathie de MercForce, qui y envoie régulièrement ses soldats pour des stages d'entraînement ou de simples parties de chasse au gros.

Les insectes géants et les spores acides ne seront bientôt plus les seuls ennemis d'ONI sur Deodato. Les Sages karmans ont en effet repéré la force vitale, le « karma », de la planète. Les Karmans sont très mécontents de l'absence totale de scrupules dont ONI fait preuve dans l'exploitation des ressources naturelles de Deodato. Ils ont donné plusieurs fois l'assaut, jusqu'à présent sans réel succès.

VORHIS

- *Et si on les butait tous ? Ça ferait plus de points...*
- Phrase typique sur Vorhis



Vorhis est une planète pénitentiaire que les U.N.A. ont confié à la gestion d'Okamura Venture en BT-34 afin de rentabiliser le travail des prisonniers. Le temps a passé et Vorhis a mystérieusement disparu des archives gouvernementales. Aucun prisonnier n'y a été officiellement envoyé depuis BT-5 et plus personne ne semble s'y intéresser... à part ONI, bien entendu.

Vorhis, la planète-fantôme, est devenue à la fois un lieu d'exil et d'expérimentation pour ONI. L'entreprise a permis aux prisonniers et à leurs descendants de fonder une société mais celle-ci est basée sur la violence et la loi du plus fort. Les forces d'ONI s'assurent qu'aucun aéronef ou système de communications n'est capable de prendre contact avec l'extérieur. Il n'y a aucun gouvernement ni aucune monnaie ; tout

repose sur l'extorsion, le troc et les « points-bonus » octroyés par des drones observateurs d'ONI à ceux qui imposent leur domination. Les « fugitifs », des bandes de pillards nomades, affrontent régulièrement les « tyrans » retranchés dans leurs villes et villages fortifiés. Les uns et les autres sont armés et fournis en technologie par ONI ; les plus impitoyables reçoivent le meilleur matériel.

Depuis AT-34, les soldats du V-SWAT sont les seuls représentants d'ONI sur Vorhis. Ils y sont considérés comme des messagers divins. Ils envoient leurs troupes en entraînement contre les gangs les plus dangereux et y recrutent parfois de nouveaux éléments.

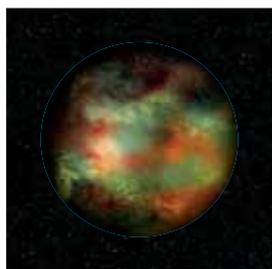
Natalya « Bokor » Bokov, chef du V-SWAT, a récemment fait une découverte dont elle n'a pas fait part à ses confrères administrateurs. Ses troupes ont affronté des fugitifs transformés en zombies par une source extérieure à ONI. Le colonel a elle-même éliminé les survivants du groupe d'assaut pour s'assurer que cette information ne circule pas, avant de mener ses propres recherches. Son investigation l'a menée jusqu'au bureau d'Okamura Yasuo, le chef de R&D, où sont conservées les archives d'Okamura Kazuo. Le fondateur d'ONI a déployé des moyens considérables pour prendre le contrôle de la planète pénitentiaire et l'effacer des archives officielles pour une bonne raison : Vorhis est le monde d'origine du virus à partir duquel il inventa le sérum O.

ZIMLYA

– *J'ai débouché le filtre souterrain. Regarde donc ce qui encombrait l'évacuation... T'as une idée de ce que c'est ?*

– *On dirait une sorte de coupelle blanche. Houlà, ça a l'air solide. Non ! Regarde, c'est un masque fissuré ! On dirait un masque... therian. Tu crois que ça vaut quelque chose ?*

– Deux employés ONI sur Zimlya



Les U.N.A. firent appel à MercForce en AT-33 pour effectuer une reconnaissance sur le monde de Zimlya, alors en cours de colonisation par le Red Blok. ONI y envoya une compagnie composée de zombies TacArms et de virus zombies ; leur action fut suffisante pour contaminer toute

la colonie. Les U.N.A., peu intéressées par les perspectives industrielles de la planète, la laissèrent à MercForce.

Les renseignements transmis au haut commandement des U.N.A. étaient cependant erronés ; les ingénieurs civils chargés d'estimer le potentiel de Zimlya étaient des agents d'ONI. Cette manœuvre fut à l'origine de la tentative d'assassinat qui visa Kane Andersen en AT-34. Elle entraîna indirectement la naissance du V-SWAT et de la guerre militaro-médiatique entre ONI, le Red Blok et les U.N.A. jusqu'en AT-39.

Zimlya est aujourd'hui l'un des trésors industriels et militaires d'ONI. L'entreprise y emploie toute la population pour l'exploitation des ressources naturelles, essentiellement des minerais précieux et un sol fertile. La planète est en outre le principal astroport de la société et accueille chaque jour des vaisseaux venus de toute la galaxie.

Aucun des acteurs de l'ancienne guerre corporatiste n'a poussé l'exploration de Zimlya assez loin pour s'intéresser à son passé. La planète fut autrefois le théâtre d'une campagne militaire opposant les Cogs aux Therians pour le contrôle du secteur galactique. À leur insu, les foreurs d'ONI risquent chaque jour de déclencher l'alarme d'une forteresse secrète cog ou même, plus dangereux encore, d'un complexe de production therian.

ONISB YAMATO

ONI a construit une véritable flotte de transports et d'escorteurs dans la perspective de son développement interplanétaire. Ces grands vaisseaux sont de véritables bazars galactiques capables de fournir une colonie en biens manufacturés pendant quelques semaines et même d'installer des usines basiques. Certains peuvent accueillir des vaisseaux étrangers dans leurs hangars pour faciliter les transactions.

Les troubles qui agitent la galaxie en AT-43 ont incité ONI à repenser sa flotte pour protéger ses intérêts et « encourager » leurs débiteurs à payer leurs dettes. La société a ainsi profité de l'expérience acquise au cours de l'opération Damoclès (cf. *Operation Damocles*) pour transformer le tiers de ses vaisseaux en navires de guerre. Le plus puissant d'entre eux est le *Yamato*, le plus grand navire spatial d'Ava et le fleuron de la flotte de la société.

Les modifications apportées au *Yamato* ont été effectuées en secret et seul un personnel homologué par ONI peut monter à bord. Armé de canons expérimentaux, capable d'emporter quatre-vingt intercepteurs au combat et doté d'un hôpital militaire, le *Yamato* est une forteresse spatiale et probablement le meilleur cuirassé avant à ce jour.

Les premières opérations militaires du *Yamato* ont été des triomphes. Le conseil d'administration d'ONI a donc donné le feu vert pour apporter des modifications similaires aux deux jumeaux du *Yamato* : le *Musashi* et le *Shinano*.



The image features a variety of miniature figures and vehicles arranged on a rusted metal surface. In the upper left, a large tan-colored tank is positioned. To its right, a group of white, zombie-like figures is gathered. The central and lower portions of the image are filled with numerous smaller figures, including several in dark armor with glowing green visors, and others in more complex, mechanical suits. On the right side, a dark grey tank with a long yellow barrel is visible. The background consists of dark, textured walls and a large, dark doorway. The overall scene is set on a brown, rusted metal floor with some blue-grey patches.

Une armée à votre service

ORGANISATION OPÉRATIONNELLE

SCHÉMA DE SECTION

Le gros des troupes d'ONI est constitué de combattants zombies peu coûteux à fabriquer et entretenir. Les virus zombies sont toujours considérés comme des pertes acceptables et sont lancés sur les lignes ennemies sans arrière-pensée. Certains se sacrifient en explosant en contact de leur cible ; d'autres transforment leurs victimes en zombies et assurent un renouvellement immédiat des troupes.

Lors d'engagements plus importants, ONI déploie des troupes d'élites composées de super zombies, de vétérans issus des meilleures unités d'Ava et de blindés légers. Ces troupes d'élite s'occupent des blindés pendant que l'infanterie zombie décime l'ennemi et s'empare des objectifs stratégiques à la vitesse d'un virus foudroyant.

Les plus redoutables troupes d'ONI, les zombies TacArms et les blindés intermédiaires, bénéficient du meilleur de la technologie hybride issue des sciences humaines et extra-avanes. Rien ne peut leur résister tant que la marée zombie les protège des assauts ennemis.

L'armée privée d'ONI est comparable à une épidémie mortelle : elle est contagieuse, terriblement destructrice et corrompt tout ce qu'elle touche.

- Unité d'infanterie (★/★★) !
- Unité d'infanterie (tout)
- Unité d'infanterie(★/★★)
- Unité de blindés (tout) ou unité d'infanterie (★★★)
- Unité de blindés (★★/★★★)

! Unité prioritaire.

Spécial : N'importe quelle compagnie peut recruter des sections de combat issues d'ONI.

Les sections impaires, à commencer par la première, répondent au schéma classique de la compagnie et recrutent des combattants issus de l'armée d'origine.

Les sections paires, à commencer par la deuxième, répondent au schéma générique d'ONI et recrutent des combattants d'ONI.

LES OFFICIERS D'ONI

Les officiers d'ONI sont plus que des militaires formés au commandement et à l'intendance quotidienne d'un groupe plus ou moins important de soldats. Ce sont aussi des gestionnaires et des managers cultivés, formés aux relations publiques et à l'administration de biens. Cela confère avant tout

une excellente image à ceux qui respirent encore et un semblant d'humanité aux officiers zombies : ils inspirent la confiance et le zèle à leurs hommes sans proférer de grossièretés et peuvent, le cas échéant, rédiger eux-mêmes le communiqué de presse qui valorise leur action. Un tel degré d'éducation confère aux officiers d'ONI une autonomie et un esprit d'initiative rarement égalés dans les autres armées.

Leurs grades sont les suivants :

- Grade 0 : Ashigaru (Ash.)
- • Grade 1 : Samurai (Sam.)
- • Grade 2 : Bushi (Bus.)
- • Grade 3 : Shomyo (Shm.)
- • Grade 4 : Daimyo (Dai.)
- • Grade 5 : Shogun (Shg.)

LES OFFICIERS D'ONI

Grade	Autorité	Commandement	Bonus d'effectif
Samurai	1	2	1
Bushi	2	2	2
Shomyo	3	4	2
Daimyo	5	6	3
Shogun	5	9	3

CONSTITUER UNE COMPAGNIE

Le briefing de chaque mission indique le nombre de PA des différentes compagnies, la proportion d'unités d'assaut et d'unités de renfort, ainsi que les éventuelles règles spéciales. Une fois que les joueurs connaissent toutes ces informations, ils peuvent constituer leur compagnie.

Si le montant en PA n'est pas défini, les joueurs doivent se mettre d'accord en respectant les consignes du briefing.

Unités d'assaut et de renfort

Une fois la compagnie constituée, le joueur répartit ses unités entre les unités d'assaut et les unités de renfort.

• Les **unités d'assaut** sont disponibles dès le début de la bataille.

- Les **unités de renfort** entrent en action plus tard au cours de la partie, lorsque le joueur s'empare des objectifs secondaires décrits dans le briefing.

L'officier le plus haut gradé devient le commander (cf. La phase tactique, *AT-43 : Règles du jeu*) de la compagnie.

Unités de réserve

Contrôler des objectifs secondaires permet de « transformer » des unités de renfort, qui attendent en marge du champ de bataille, en **unités de réserve** prêtes à surgir à tout moment.

Lors de la phase de contrôle, chaque camp fait le décompte des points de renforts (PR) gagnés. Ceci fait, les joueurs, en commençant par le perdant du test d'Autorité du tour, peuvent faire appel à des unités de renforts en dépensant des PR. Chaque PR dépensé permet de transformer 1 PA d'unité de renfort en unité de réserve.

La carte d'une unité de réserve est placée dans la séquence d'activation. Le joueur peut décider de la laisser en réserve au moment de son activation.

Au début de la partie, un joueur peut laisser en réserve toutes les unités qu'il souhaite.

Officiers de renfort

Un officier placé dans une unité de renfort ne peut pas être désigné comme commander. Il peut toutefois le devenir s'il est placé dans une unité de réserve.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités d'ONI sont passées en revue. Chaque unité y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et sa tactique de déploiement, puis les informations techniques utiles pour la jouer.

La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux et les grades d'officier disponibles.

Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en PA), en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de son éventuel officier.

Composition d'une unité

- **Rang** : Indique le rang de l'unité. Cette information est utile pour respecter le schéma de section.
- **Effectif** : Indique la quantité minimum et maximum de combattants dans l'unité. La quantité maximum peut être dépassée grâce au bonus d'effectif  d'un officier.
- **Équipement standard** : Cet équipement est compris dans le coût de l'unité. Tous les combattants de l'unité, à l'exception des porteurs d'arme spéciale et des héros, en sont dotés.
- **Armes spéciales** : Les types d'armes spéciales auxquels l'unité a droit. Tous les porteurs d'arme spéciale d'une unité doivent avoir la même.

JOUER LES RÉSERVES

Activation

À chaque phase tactique, les joueurs placent dans leur séquence d'activation les cartes de toutes leurs unités en jeu, qu'elles soient en réserve ou déjà sur le terrain de jeu.

Lorsque la carte d'une unité de réserve est jouée, l'unité qu'elle représente peut être activée normalement et déployée, ou bien laissée en réserve (sans dépense de PC).

Lorsqu'une unité de réserve est déployée, le joueur qui la contrôle la fait entrer en jeu par l'une des **positions tactiques** (cf. *AT-43 : Règles du jeu* p. 86) qu'il contrôle.

Déploiement

- Une unité qui entre en jeu par une **zone d'accès** peut agir immédiatement. Sa première action est obligatoirement un mouvement en partant du bord du champ de bataille ;

- Une unité qui entre par un **point de largage** peut être placée dans un rayon de 10 cm autour de celui-ci. Si l'espace n'est pas suffisant, le largage n'est pas possible. Pour arriver en jeu de cette manière, une unité doit être activée normalement. Toutefois, elle ne peut pas agir ni adopter d'attitude de combat lors du tour en cours. Elle pourra agir normalement lors des tours suivants.

- **Équipements optionnels** : La liste des options disponibles pour l'unité. Chaque option augmente le coût de l'unité, comme indiqué dans le tableau. Les effets de ces équipements sont décrits plus bas.

- **Spécialistes** : Précise à quels types de spécialistes l'unité a droit. Chaque spécialiste remplace gratuitement un combattant standard de l'unité. Le nombre de spécialistes autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

- **Officier** : Les grades autorisés pour l'officier de l'unité, si elle en possède. Un officier remplace un combattant standard et son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Tableau « Coût d'une unité »

- **Effectifs standard et maximum** : Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en PA de l'effectif standard et de l'effectif maximum. Ce tableau précise également le nombre de porteurs d'arme spéciale et de spécialistes en fonction de l'effectif. Pour avoir plus d'un porteur d'arme spéciale, une unité doit être à effectif maximum.

La plupart du temps, l'unité coûte le même nombre de PA quelle que soit l'arme spéciale choisie. Lorsque ce n'est pas le cas, les surcoûts sont indiqués selon le type d'arme spéciale.

- **Combattant supplémentaire** : Cette valeur indique le coût en PA de chaque combattant ajouté à l'effectif choisi. Cette valeur est utile pour ajouter des combattants à l'effectif standard (sans dépasser l'effectif maximum), ou pour dépasser l'effectif maximum lorsqu'un officier est présent dans l'unité. Le bonus d'effectif  de l'officier indique le nombre de combattant que l'unité peut compter au-delà de l'effectif maximum.



Une cause solvable est une juste cause ! »

L'aube qui suivit le Trauma sur Ava révéla une planète mise à genoux. Les Therians étaient vaincus mais toutes les certitudes des Avans avaient volé en éclats. L'humanité était passée à deux doigts de l'extinction et aspirait désespérément à se protéger coûte que coûte. Le marché de la peur était en pleine explosion et ONI fut heureuse de répondre aux demandes de sa nouvelle clientèle : le consortium intergalactique proposa des armes et les services des soldats capables de s'en servir. Ainsi naquit MercForce.

La société MercForce, filiale d'ONI, est le numéro 1 du mercenariat depuis trente-neuf ans. Cette armée professionnelle propose des compagnies sur-mesure à quiconque est capable de lire le contrat et d'honorer les conditions tarifaires. Depuis sa création, MercForce a ainsi lutté dans tous les conflits galactiques où l'humanité fut impliquée. Ses soldats ont combattu pour ceux qui ne pouvaient pas ou ne souhaitaient pas le faire eux-mêmes ; ils ont affronté et soutenu les Cogs, les Karmans, les U.N.A., le Red Blok et même les Therians. La société a supervisé l'approvisionnement et la formation de plusieurs armées publiques et privées à travers la galaxie, se retrouvant parfois dans les deux camps belligérants. Guérilla, guerre-éclair, guerre d'usure, terrain arctique, équatorial ou urbain, l'expertise de MercForce en matière de savoir militaire est universelle.



MercForce représente aujourd'hui 20% des bénéfices d'ONI et joue un rôle important dans l'image de la société. Elle jouit en conséquence de moyens considérables. Les clients peuvent négocier les modalités du remboursement : le paiement en ressources naturelles est accepté.

MercForce est une armée efficace mais il est rare qu'elle anéantisse ses adversaires : après tout, l'ennemi d'hier pourrait bien devenir le client de demain.

ORGANISATION

La mort est un vrai *business* et MercForce est là pour abattre le sale boulot. Être un mercenaire pour ONI, c'est avant tout éviter les clichés et rassurer le client : il est hors de question de passer pour une armée de fortune constituée de loqueteux ramassés ici et là à travers la galaxie. Les recrues sont soigneusement sélectionnées sur dossier et les tests comprennent aussi bien les aptitudes physiques qu'intellectuelles. Parler l'Avan est obligatoire. MercForce voit notamment d'un bon œil le recrutement de vétérans issus de toutes les armées d'Ava. Ceux-ci sont en effet capables de former les troupes et de les mener rapidement au combat.

Les soldats de MercForce suivent la doctrine militaire des U.N.A., nation d'origine d'ONI, mais apprennent des techniques de combat venues de toute la galaxie. Les demandes d'assistance sont enregistrables dans n'importe quel point de vente ONI doté d'un bureau MercForce ; elles sont transmi-

ses au service clientèle qui se charge alors de contacter les succursales les plus proches du lieu de conflit. Les stratèges commerciaux prévoient les forces à mobiliser et préparent les devis ; une fois ces derniers acceptés, la signature du contrat déclenche le début des hostilités.

Les besoins du marketing imposent une image parfaite, aussi les soldats font-ils preuve d'une discipline irréprochable. Se livrer à toute activité moralement répréhensible imprévue dans le contrat (destruction gratuite, pillage, exactions contre la population) sur le théâtre d'opérations entraîne l'annulation d'une partie de la prime de risque. La désertion et la révélation d'informations confidentielles sont quant à elles punies de mort.

La discipline de fer propre à MercForce rebute de nombreux candidats potentiels mais cimente le moral de ceux qui parviennent à y entrer. Ces professionnels de la guerre se considèrent comme des prestataires de service et seule la fidélité qu'ils vouent à leurs supérieurs peut rivaliser avec leur appât du gain. Faire appel à MercForce, c'est réellement acheter la loyauté de soldats qui ne reculent devant obstacle moral ou physique pour atteindre leurs objectifs ; être un « client indélicat » est en contrepartie une prise de risques inconsidérée.

JOUER MERCFORCE

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de MercForce bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout MercForce : La victoire n'est qu'une question de prix ! Une compagnie MercForce double ses gains en PR.

Inconvénient MercForce : Les mercenaires ont un portefeuille à la place du cœur. Une compagnie MercForce gagne 1 PV (avec un minimum de 1) de moins à chaque fois qu'elle gagne des PV.

Schéma de section :

- Unité d'infanterie (hors zombies) (★★) !
- Unité d'infanterie (hors zombies) ou de blindés (★★)
- Unité d'infanterie (★/★★)
- Unité d'infanterie (★/★★★)
- Unité de blindés (tout)

! Unité prioritaire.



TROUPES

MercForce est une armée mobile et nombreuse qui repose essentiellement sur l'infanterie et les transports de troupes. Le management du département encourage également l'usage de blindés lourds. Qui sait où MercForce combattra demain ?

Lorsque l'expédition d'une petite force armée est requise, MercForce privilégie l'engagement de troupes d'élite non-zombies dotées d'armes spéciales en quantité et soutenues par des blindés. Ces forces d'intervention rapide mettent fin au conflit en effectuant des frappes chirurgicales qui réclament un minimum de moyens et de temps. Elles donnent en outre une bonne image de l'entreprise grâce à leur efficacité et évitent de montrer des zombies aux éventuels reporters invités par ONI pour suivre l'opération.

Lors des conflits de moyenne et grande envergure, MercForce déploie ses troupes zombies composées de volontaires à qui des années de guerre ont de toute façon enlevé tout espoir de retour à une vie normale. Accompagnées par des unités régulières, elles précèdent les unités d'élite et les blindés lourds sur le terrain. Là encore, l'efficacité et le professionnalisme sont de rigueur.

R & D RESEARCH & DESTRUCTION

« La guerre est un marché. »

Le Trauma laissa de profondes cicatrices sur Ava et dans l'esprit de ses habitants. Victimes de la brutalité de l'univers, les Avans se réfugièrent dans la peur et cherchèrent à s'armer pour chasser les envahisseurs. ONI fut là pour répondre à leurs besoins et leur vendit les armes d'un futur apocalyptique. Née en AT-17, Research & Destruction est la fille du Trauma.

R&D possède différents réseaux de communication mais dissimule à la fois son nom et sa véritable vocation au public. Le cœur de son activité n'est pas le commerce d'armement, même si cela contribue à son financement, mais la mise au point des armes les plus dévastatrices.

R&D imagine, perfectionne, teste et vend de l'équipement militaire. Son personnel réalise une vieille technologie à l'échelle de la galaxie : les innovations conçues par les extravans sont négociées ou volées avant d'être soigneusement étudiées. Une fois que les ingénieurs ont assimilé le fonctionnement de leurs découvertes, ils cherchent à les perfectionner et à les revendre au plus offrant. En plus de posséder le quasi-monopole dans ce secteur, R&D a le privilège de créer à la fois l'offre et la demande !

R&D avance masquée et possède une influence tentaculaire. Elle est la faction d'ONI qui compte le plus de filiales et ce, dans des domaines très différents. Son influence s'étend à travers tous les échelons industriels, de la recherche médicale

à la métallurgie en passant par l'agro-alimentaire et les communications. Plusieurs sous-traitants de R&D fournissent des départements de défense des gouvernements avans, notamment celui des U.N.A, et ont donc accès à des informations stratégiques très sensibles.



Les conflits d'AT-43 permettent à R&D de tester ses dernières innovations en conditions réelles. Le chaos de la guerre s'étend toutefois à une telle vitesse et le besoin d'armes devient si pressant que les dirigeants du département commencent à caresser des objectifs plus vastes que le simple développement des armes. Ils sont de plus en plus nombreux à envisager de donner une ampleur politique à leurs actions.

ORGANISATION

« Le premier shoot est toujours gratuit. »

– Un commercial de R&D

R&D est une entité tricéphale : commerce, guerre et science. Sa direction et son personnel rassemblent des scientifiques de différentes spécialités, des ingénieurs militaires et des experts en marketing. Les uns et les autres, s'ils diffèrent souvent par leurs ambitions respectives, s'accordent à merveille lorsqu'il s'agit de tirer profit de la guerre. Les commerciaux de R&D sont prompts à accorder des réductions lorsqu'il s'agit d'encourager un conflit armé.



Le cœur de l'activité de R&D se déroule dans différentes bases fortifiées dispersées à travers la galaxie, le plus souvent loin des yeux indiscrets. Là, des laboratoires abritant les meilleurs spécialistes de l'industrie de l'armement conçoivent ou améliorent les équipements militaires de la prochaine génération. Les officiers scientifiques prennent ensuite le commandement de compagnies de différentes tailles pour partir en mission.

Les cadres intermédiaires et supérieurs de R&D bénéficient d'un statut particulier parmi les autres employés d'ONI. Les rumeurs parfois terrifiantes qui courent au sujet des prochaines expériences qu'ils mènent leur permettent d'affirmer plus facilement leur autorité et de favoriser les carrières de leurs protégés. Ces rumeurs sont fondées : il arrive parfois que des employés disparaissent mystérieusement après leur mutation dans ce département.

JOUER R&D

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de R&D bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout R&D : R&D conçoit des armes hors-normes. Les armes des blindés du R&D continuent à tirer même si elles ont 0 PS.

Inconvénient R&D : Une fois par tour, chaque adversaire peut forcer le joueur R&D à relancer un test de Dégâts. Tous les dés du test sont relancés et les nouveaux résultats annulent les anciens. Les armes expérimentales ont parfois des effets inattendus !

Schéma de section :

- Unité de blindés (★/★★) !
- Unité d'infanterie (zombie) ou de blindés (★★★)
- Unité d'infanterie (★★/★★★★) ou de blindés (★)
- Unité d'infanterie (★/★★) ou de blindés (★)
- Unité de blindés (★★) ou d'infanterie (★)

! *Choix prioritaire.*

TROUPES

Entrer au R&D est le rêve de quiconque aime travailler dans une industrie de pointe et avec de belles primes de risque.

R&D favorise par-dessus tout l'emploi de blindés commandés par des officiers scientifiques capables d'observer le résultat de leurs expériences en conditions réelles. Ils embarquent des armes expérimentales dotées d'une résistance étonnante mais aux effets parfois aléatoires. Ainsi va la science...

Les fantassins sont choisis parmi les soldats les mieux entraînés et les plus discrets d'ONI. Ceux-ci protègent les précieux blindés et emploient les nouveaux équipements mis au point par leurs supérieurs, parfois à leurs risques et périls.





V-SWAT

« Les morts vous saluent. »

– Devise du V-SWAT

Pour beaucoup, le V-SWAT est une rumeur. Certains en parlent à voix basse comme d'un croquemitaine, d'autres alimentent leur paranoïa en évoquant son implication dans les événements militaires récents. Les plus sages se taisent car il n'est jamais bon d'attirer l'attention d'un zombie en scaphandre de combat.

Le Voodoo SWAT est apparu en AT-34 après la tentative d'assassinat perpétrée à l'encontre du P. D-G Kane Andersen. En neuf ans d'activité, le groupe de forces spéciales d'ONI est intervenu à d'innombrables reprises dans les guerres secrètes de la société et à travers toute la galaxie. Assassinat, enlèvement, extraction, intimidation, protection rapprochée et repréailles sont autant de spécialités que les « mauvais garçons » du V-SWAT accomplissent sans aucun scrupule et en toute impunité. Ils disposent en effet du soutien inconditionnel d'ONI et, contrairement à d'autres départements de la société, se tiennent le plus loin possible du grand public.

L'opération Damoclès (cf. *Operation Damocles*) et l'embrassement des conflits galactiques au cours des cinq dernières années ont élargi les prérogatives et le nombre de cibles du V-SWAT. Ses interventions se déroulent fréquemment sur des théâtres militaires galactiques et impliquent des actions commandos. Fidèle à ses méthodes, le V-SWAT favorise l'élément



de surprise et la force d'impact ; les gilets pare-balles et les fourgons blindés ont cependant laissé place à des scaphandres de combat et des marcheurs légers. Ses soldats ont pris l'habitude de passer derrière les lignes ennemies pour délivrer un coup fatal et repartir aussi vite que possible. Cogs, Karmans, Red Blok, U.N.A. et Therians sont dans la ligne de mire.

Soyez sages et n'oubliez pas de passer à la caisse, ou le V-SWAT viendra cogner (fort) à votre porte !

ORGANISATION

Voici la situation : les collectivistes ont dissimulé les informations que nous recherchons au beau milieu de zones habitées.

Les banques de données se trouvent dans ces bâtiments, ici, là... et là. Nous ne sommes pas là pour faire la guerre mais pour récupérer ces joujoux. Pas de quartiers, pas de prisonniers. On m'a fait comprendre que les pertes civiles n'étaient pas un problème mais bon, je compte sur vous pour faire du barouf et faire fuir un maximum de monde. On est des zombies, pas des monstres. Des questions ?

– Briefing d'opération du V-SWAT

Le V-SWAT répond exclusivement aux ordres des cadres supérieurs d'ONI. Formés aux opérations spéciales, ses membres mènent les guerres secrètes de la société et protègent ses intérêts dans les conflits qui la concernent directement.

JOUER LE V-SWAT

Le joueur peut choisir n'importe quel schéma de section pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. Les schémas de section de V-SWAT bénéficient des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout V-SWAT : Le V-SWAT agit vite et agit fort. Les unités du V-SWAT ne peuvent pas être désignées comme cibles de tirs d'alerte.

Inconvénient V-SWAT : Il faut agir vite ou perdre l'avantage. Une compagnie du V-SWAT perd la partie si, à une quelconque phase de contrôle à partir de la quatrième, elle dispose d'un nombre de PV inférieur à ceux des autres compagnies présentes. Si la partie comprend plus de deux joueurs, la compagnie bat en retraite et est retirée du champ de bataille.

Schéma de section :

- Unité d'infanterie (zombie) (★★/★★★★) !
- Unité d'infanterie (★★/★★★★)
- Unité d'infanterie (zombie) (★/★★)
- Unité d'infanterie ou de blindés (★/★★)
- Unité d'infanterie ou de blindés (★/★★★★)

! *Choix prioritaire*

Contrairement à MercForce, le V-SWAT est dissimulé le mieux possible aux yeux des médias et du public. D'une part, ONI ne souhaite pas s'étendre sur les motifs, le nombre et la légalité des actions spéciales que son armée secrète mène quotidiennement. Ces opérations opposent d'autre part ONI à des entités dotées d'une forte puissance militaire et politique. La violence des conflits est parfois insoutenable et réclame le déploiement d'armes cauchemardesques. Quant ONI part en guerre, c'est l'armée des morts qui se lève !

Le V-SWAT n'organise pas de campagne de recrutement, il cherche ses recrues potentielles au sein de MercForce et R&D. Les candidats sont conviés à un entretien accompagné de tests. Les critères de sélection impliquent avant tout le courage et la valeur morale des individus : il faut être coriace et ne reculer devant aucun obstacle pour accomplir la mission. La condition physique, même si elle reste importante, occupe le second rang ; après tout, les structures d'entraînement du V-SWAT et la cybernétique transforment le dernier des avortons en tueur-né.

La majorité des membres du V-SWAT sont des zombies ou le deviennent au cours de leur carrière. Ils conservent leur intelligence et occupent souvent des postes à responsabilité. Coupés du monde par leur répugnante condition, ils projettent toute leur vie affective dans le V-SWAT et y retrouvent, bon gré mal gré, une famille.

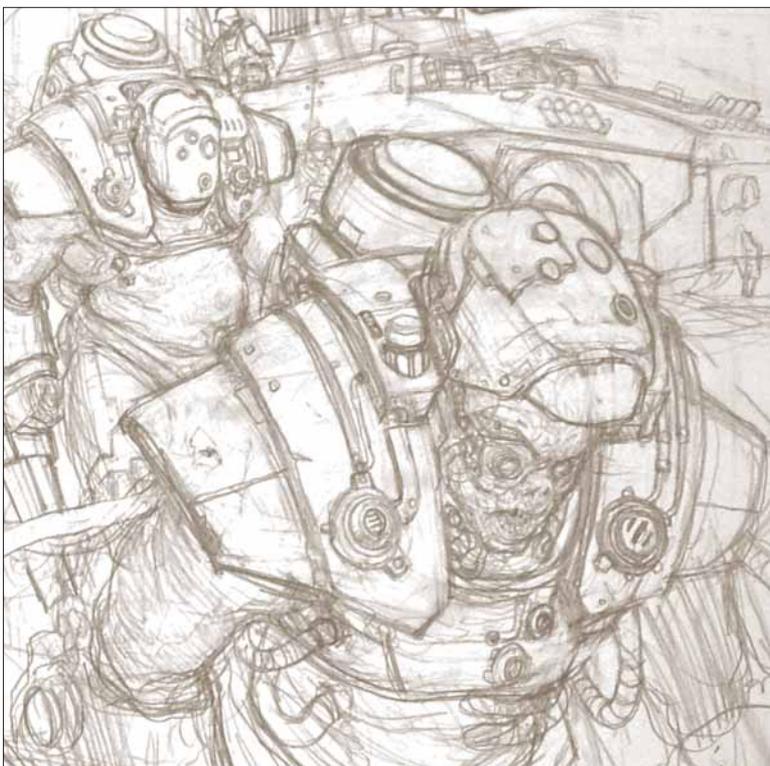
Les membres du V-SWAT ont ainsi développé une culture unique à force de vivre dans l'ombre, par la guerre et pour la guerre. La fraternité, la préservation de l'identité et l'humour noir ont trouvé leur place parmi les valeurs de ces soldats morts-vivants, aux côtés des critères d'efficacité et de rendement chers à ONI.

TROUPES

Les opérations du V-SWAT réclament de la flexibilité, de la puissance et de la rapidité. L'état-major privilégie en conséquence les troupes d'élite et les scaphandres de combat qui rassemblent un faible effectif d'experts surarmés. Les super zombies et zombies TacArms de tous les types sont donc en première ligne de la majorité des opérations du V-SWAT : ils profitent de l'effet de surprise pour frapper vite et fort.

Le V-SWAT favorise les formations compactes et file droit sur les objectifs. L'infanterie est soutenue par des blindés légers ou intermédiaires, faciles à larguer au cœur de l'action et dotés d'une signature radar minimale. Leur rôle premier et de couvrir la progression de l'infanterie d'élite vers les objectifs. Les pilotes n'hésitent pas à transformer leurs machines en couverts mobiles et à prendre des risques pour neutraliser les dangers qui menacent les scaphandres.

Si la situation tourne au vinaigre, le V-SWAT n'hésite pas à submerger l'ennemi par des vagues de renforts nombreuses et consommables. L'invasion de virus zombies, associée à l'usage de zombie guns ou de zombie canons créé une telle confusion que s'emparer des objectifs est un jeu d'enfant.



SAMURAI B. SAMEDI

« Un salopard, moi ? Tu ne sais pas à quel point tu as raison, mon gars. Attends, je vais te montrer... »

– Samurai B. Samedi

Si vous souhaitez engager un mercenaire capable de tout et surtout du pire, les états de service du samurai B. Samedi devraient vous intéresser. Si vous avez une mission réclamant une absence complète de moralité et une solide dose de brutalité, vous devriez songer à cette légende vivante d'ONI. Vétéran de dix-sept campagnes, B. Samedi n'a jamais dépassé le grade de samurai en dépit de son comportement militaire exemplaire. Peut-être est-ce parce qu'il est le plus infâme exemple de mercenaire à la disposition des clients d'ONI ?

De la bagarre au meurtre (voire pire) Samedi est une brute enragée pour qui les concepts d'honneur et de moralité n'ont aucun sens. Même les perspectives de carrière ou de salaire n'ont pu modérer le caractère de ce barbare des temps modernes. Son goût pour le pillage et la violence gratuite sont très prononcés et c'est pour cela qu'on le paye. De son point de vue, la guerre est un sale travail qui demande ce genre de qualités afin d'être bien fait.

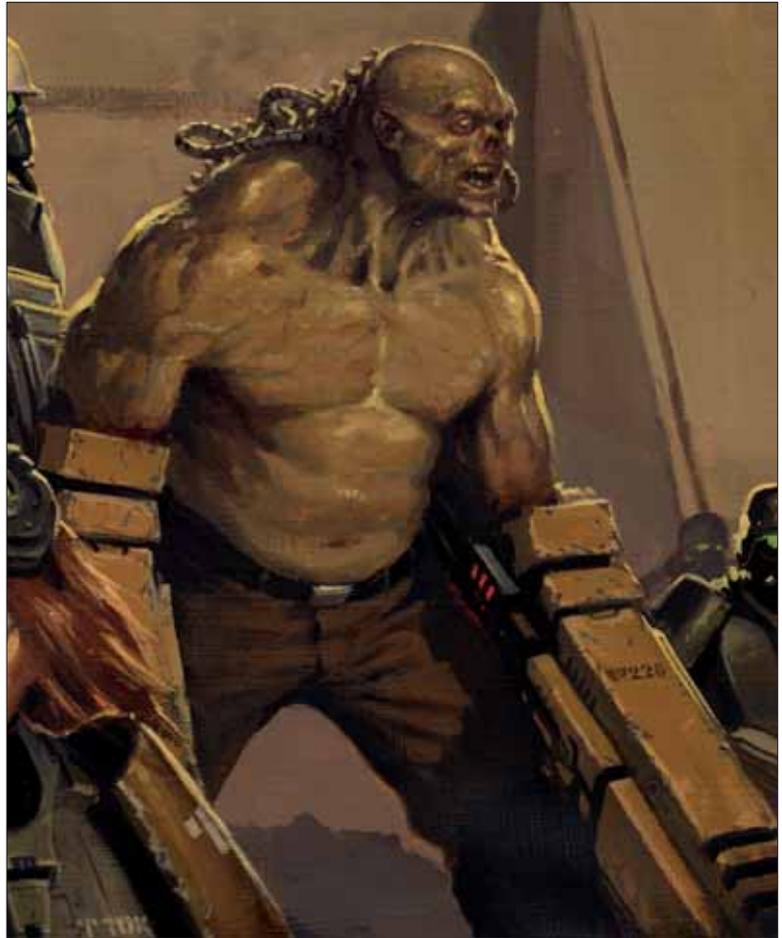
Officier des Forces Révolutionnaires, le lieutenant Byron Samedi choisit de fuir sa patrie d'origine et de rejoindre les White Stars après avoir été condamné pour des faits de cruauté à l'encontre de ses hommes. Une telle condamnation est rarissime dans l'armée collectiviste, qui est réputée pour la brutalité de ses commandants.

Fort de son expérience, Byron Samedi fut engagé comme instructeur au sein de la prestigieuse académie militaire d'East Line. Mis en examen pour acte de barbarie et violence gratuite, il n'évita la prison qu'en s'enrôlant au sein de MercForce.

Devenu samurai d'ONI, B. Samedi participa à l'offensive d'Ocean IV pendant laquelle, conformément aux ordres, il élimina tous les prisonniers afin de ne laisser aucun témoin. Évidemment, rien ne forçait Byron Samedi à les exécuter personnellement à l'arme blanche.

Byron Samedi fut de nouveau remarqué pour son courage et son impétuosité lors de la contre-offensive de Marne I. Grièvement blessé, il fut ramené sur Zimlya pour recevoir une injection de la souche O, seule méthode susceptible de le sauver au vu de ses moyens financiers. Transformé en super zombie d'élite, le samurai B. Samedi sembla s'amender... un peu. Il est devenu pilote de Light Enforcer sans tuer ni ses instructeurs, ni ses camarades de promotion.

Ne vous inquiétez pas, cependant : Byron Samedi reste le mercenaire sans foi ni loi que l'univers a appris à connaître et à apprécier !



TACTIQUE

Le samurai B. Samedi est un bon commandant d'unité dont la particularité la plus appréciable est d'ajouter un combattant à l'effectif maximum de son escouade. En outre, ce colosse manie deux zombie guns à la fois, ce qui double le nombre d'armes spéciales disponibles dans son unité !

Il peut aussi prendre les commandes de « Saturday Night Special », son Light Enforcer, et diriger ainsi une escouade entière de blindés légers. Avec Byron Samedi, c'est chaotique, sale et plein de bavures... Mais c'est pour ça qu'on l'aime !

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le samurai B. Samedi peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de super zombies.

Le samurai B. Samedi dans Saturday Night Special peut être l'officier de n'importe quelle unité de Light Enforcers.

Contrairement aux autres officiers, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité.



LES MEILLEURES CAMPAGNES DU SAMURAI B. SAMEDI

AT-15 : Ocean IV (employeur : Red Blok. Prime de rendement de catégorie 4)

AT-27 : Operation de rétorsion sur Krygrad (Prime de blessure de catégorie 1, prime de rendement de catégorie 3)

AT-31 : Campagne de Triton (employeur : Union. Prime de blessure de catégorie 2, prime de rendement de catégorie 5 – la meilleure jamais attribuée !)

AT-41 : Contre-offensive de Marne I (prime de blessure de catégorie 5, prime de rendement de catégorie 3).

AT-43 : Operation Frostbite (mercenaire au service des Karmans. En cours.)

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Samurai B. Samedi : + 70 PA

Saturday Night Special : + 225 PA

Pilote héroïque : Lorsque Saturday Night Special est détruit, n'importe quel Light Enforcer de son unité devient le nouveau Saturday Night Special. S'il ne reste aucun Light Enforcer dans son unité, la figurine d'infanterie de B. Samedi est déployée à la place qu'occupait son engin. Il constitue une unité à lui seul mais peut rejoindre une unité amie (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 77).

Syndrome du zombie : Tirer sur une unité de super zombies (y compris s'il s'agit du samurai B. Samedi à pied) réclame la dépense de 1 PC.

Équipement

Zombie gun : Cette arme confère la capacité « Contamination »  aux combattants qui l'emploie. Tous les ennemis éliminés à l'aide d'une de ces armes reviennent en jeu sous forme de virus zombies «contaminator» ou «detonator». Ils constituent une unité à eux seuls et leur carte est insérée dans la séquence d'activation au tour suivant. Le joueur doit posséder les figurines et les cartes correspondantes pour pouvoir employer cette capacité.



Samurai B. Samedi

14

-

5

4

+1

1

3

Armes de tir

ZOMBIE GUN (1)  tir indirect	3	1/1	3	4/1
ZOMBIE GUN (2)  tir indirect	3	1/1	3	4/1





Saturday Night Special

30

-

11

5

+1

1

3

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	1

Armes de tir

DUAL LIGHT MG	4	6/0	-	7/1	2
---------------	---	-----	---	-----	---

DAIMYO J. PRIEST



« *Tout cela est strictement professionnel. Je n'ai rien contre vous sur un plan personnel, et j'espère qu'à l'avenir nous aurons ainsi l'occasion de travailler ensemble. C'est une perspective qui me réjouit au plus haut point, sachez-le. Pas vous ? Dommage.* »

– Daimyo J. Priest, s'adressant au Captain Kamirov, chef des forces de défense de Zimlya, AT-33

Les champs de bataille n'en ont pas l'habitude mais le costume-cravate a aussi sa place dans l'enfer de la guerre. Un pantalon bien repassé et une chemise de bon goût peuvent être la meilleure démonstration de votre supériorité militaire, d'autant plus si celui qui les porte se révèle mystérieusement imperméable aux tirs ennemis.

La carrière du daimyo John Priest a brillamment commencé au sein de Priest Arms, une société d'import-export spécialisée dans les marchés d'armement sensibles. La capacité de John Priest à faire livrer des armes de tous types à n'importe quel client devint assez reconnue pour attirer l'attention d'ONI. Au terme d'une OPA, ONI se porta acquéreur de Priest Arms, démembra la société et engagea John Priest afin de bénéficier de l'exceptionnel talent de ce dernier.

Simple bushi, John Priest dut négocier l'impossible : un échange de technologie avec les Cogs, jusqu'ici considérés comme la chasse gardée de l'agence Muse (cf. *Army Book : U.N.A.*) Priest parvint à impressionner C-Naps (cf. *Army Book : Cogs*) par un subtil mélange de corruption, de meurtre et de séduction. Son penchant pour la violence et son caractère impitoyable ne pouvait que plaire aux prédateurs sans pitié que sont les Cogs. Lorsqu'il revint sur Ava, John Priest avait vendu sa cargaison de matières premières stratégiques et rapportait la technologie des champs de force protecteurs. Il ramenait aussi de nouvelles batteries Cogs qui allait durablement changer la conception des blindés d'ONI en leur apportant une autonomie énergétique infinie. En remerciement pour cette action d'éclat, ONI R&D lui fit même cadeau du premier blindé doté de cette nouvelle technologie, le Medium Destroyer que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de « Limo' ».

Le deuxième chantier de John Priest, le plus dangereux VRP de l'humanité, consista à réhabiliter l'image des zombies de tous types. De nombreux clients refusaient d'engager ces soldats : leur aspect monstrueux était trop rebutant. En outre, les troupes de base étaient d'un emploi difficile. En AT-40, quelques malheureux accidents de virus zombies attaquant des unités alliées par mégarde créèrent même un début de panique sur les marchés.

LA DEUXIÈME CAMPAGNE DE KRYGROD

AT-41. Les Krygs viennent d'échouer à attaquer Marne I. Les services d'analyse stratégique d'ONI estiment nécessaire de donner une leçon aux Krygs afin qu'ils abandonnent tout projet d'attaque sur les infrastructures de l'entreprise.

Le shomyo J. Priest participe à cette opération avec sa femme. La mission est simple : frapper les installations industrielles krygs aussi durement que possible. Malheureusement et contrairement aux prévisions des stratèges d'ONI, le Red Blok intervient contre la compagnie de Priest. C'est dans le chaos du combat qui s'ensuit que la femme du shomyo trouve la mort sans que personne ne sache qui l'a abattue. Prenant le commandement de l'armée à la suite de sa défunte femme, Priest organise une retraite en bon ordre qui sauve l'expédition. Grâce à lui, l'opération est même bénéficiaire. En récompense pour son comportement, le shomyo J. Priest est nommé daimyo.

Devenu shomyo, John Priest fit ce que nul n'avait jamais osé : vêtu de son seul costume, armé d'un laser rifle (et protégé par un champ de force cog), il participa à la deuxième opération de Krygrod au sein d'une unité de virus zombies « contaminator ». Puis il épousa le daimyo super zombie Clelia Conti, démontrant que l'amour peut vaincre tous les obstacles.

Nommé daimyo à la suite du décès accidentel de sa femme bien-aimée, ce soldat d'exception est désormais disponible pour un engagement immédiat. Ses capacités de commandement, de gestion et son expertise commerciale sont le garant de fructueuses victoires. N'attendez pas que votre adversaire le recrute !



TACTIQUE

Bien qu'il soit légèrement protégé (un costume de marque, même blindé, reste un costume de marque), le daimyo J. Priest reste un officier difficile à éliminer. Son champ de force cog offre un couvert précieux au héros comme à son escorte. Une fois installé dans sa Limo', il devient une véritable plaie. Le blindé est capable d'éliminer n'importe quel adversaire tout en bénéficiant de légendaire solidité des Medium Destroyers.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Le daimyo J. Priest peut devenir l'officier de n'importe quelle unité d'infanterie, y compris une unité de virus zombies. Contrairement aux autres officiers, il s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Le daimyo J. Priest dans Limo' constitue une unité à lui seul. Son bonus d'effectif lui permet néanmoins d'être escorté par un ou plusieurs autres Medium Destroyers.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Daimyo J. Priest : + 70 PA

Limo' : + 410 PA

Pilote héroïque : Lorsque Limo' est détruit, la figurine de J. Priest est déployée à la place qu'occupait son engin. Il constitue une unité à lui seul mais peut rejoindre une unité amie (cf. AT-43 : Règles du jeu, p. 77).

Équipement

Champ de force cog : Le daimyo J. Priest est protégé par un champ de force cog. Lorsque son unité adopte l'attitude de combat « À couvert ! », les combattants de son unité bénéficient toujours d'un couvert, même si aucun obstacle ne peut les abriter. Les tests de sauvegarde liés à cette attitude de combat sont réussis sur ou .

Mécano : Limo' dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Daimyo J. Priest

Armes de tir
LASER RIFLE 5 1/0 - 5/1

Limo'

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	2

Armes de tir
MEDIUM GRASER 7 2/0 - 15/2 2

SHOGUN NATALYA « BOKOR » BOKOV



– *Mission accomplie. Livoris est sous contrôle. Les installations industrielles sont intactes.*

– *Le conseil d'administration se joint à moi pour vous adresser ses félicitations, Bokor ! Mais... Le rapport indique que vous avez éliminé toute la population ?*

– *Je n'ai pas de temps à perdre avec la répression.*

– *Échange entre A. Eramburg et le shogun N. Bokov*

Natalya Bokov, native d'Ava, a rejoint l'armée du Red Blok parce qu'elle voyait son avenir dans le sang. Elle l'a quittée par goût de l'argent et de la mort avant de rejoindre ses semblables au sein d'ONI.

Pupille de la nation puis recrue de l'armée collectiviste, Natalya Bokov a rapidement été remarquée par ses officiers et par les médecins de son camp d'entraînement. Sa volonté farouche et son manque total de scrupules la destinaient à une brillante carrière parmi les commandos du Red Blok. Arrivée en excellente position dans sa promotion, Natalya Bokov prit son service actif en tant que sergent des Dragonov kommandos. Elle devint rapidement experte en guerre psychologique.

Les troupes d'élite du Red Blok, aveuglées par leur propre patriotisme, prirent la brutalité et le zèle meurtrier de la jeune femme officier pour du dévouement. Son absence de compassion pour ses victimes comme pour ses propres troupes

lui permit de triompher des missions les plus dangereuses. Natalya Bokov fut bientôt surnommée « Bokor », la nécromancienne, parce qu'elle avait gravi les échelons de la hiérarchie sur une montagne de cadavres.

Bokor, devenue capitaine, se heurta bientôt à la corruption et à l'hypocrisie de ses supérieurs. Aucun d'entre eux ne voulait lui accorder le grade de colonel. Le Red Blok commençait à la lasser et pour la première fois en dix ans de service, Bokor dit tout haut ce qu'elle pensait jusqu'ici tout bas, révélant sa nature cynique, inhumaine et monstrueuse. Elle en savait trop, en disait trop et ses crimes entachaient l'idéal révolutionnaire.

Bokor devint la cible de plusieurs tentatives d'assassinat perpétrées par ses propres troupes puis par des mercenaires de MercForce. Ses exploits en firent la cible la plus insaisissable et la plus prestigieuse d'ONI. Les dirigeants de la société, à commencer par le PDG Andersen et le shogun Carter, décidèrent d'appivoiser la bête qu'ils ne pouvaient tuer. Après deux ans de traque, ONI recruta « la nécromancienne » contre la promesse du rang de shogun, un salaire substantiel et une place au sein du conseil d'administration.

Natalya Bokor, démon au visage d'ange, est à présent à la tête du V-SWAT. Elle est le bourreau d'ONI, la tueuse sans cœur que l'on envoie faire le sale boulot et qui aime ça.

TACTIQUE

Natalya « Bokor » Bokov offre avant tout ses qualités d'officier de grade 5 à toute unité qu'elle rejoint. Sa valeur d'Autorité plus élevée que la normale en fait le meilleur officier d'ONI à ce jour.

Choisissez. Tirez. Gagnez ! Déployée en tant que fantassin, Bokor se place idéalement à l'abri, protégée par des ONI korps en nombre et dotés d'armes spéciales. Là, ses capacités supérieures de commandement et son sniper rifle réduisent promptement l'ennemi au silence.

C'est aux commandes de Vlad, son Heavy Battletank, que Bokor devient vraiment la femme la plus dangereuse de la galaxie. Un shogun dans un support strider, le meilleur officier dans le meilleur blindé. Vous en rêviez ? ONI l'a fait !

FORMATION D'UNE UNITÉ

Bokor peut devenir l'officier de n'importe quelle unité de ONI korps. Contrairement aux autres officiers, elle s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût s'ajoute à celui de l'unité.

Vlad constitue une unité à lui seul. Son bonus d'effectif lui permet néanmoins d'être escorté par un autre Heavy Battletank.

LE MASSACRE DE LIVORIS

AT-43. Livoris, riche planète industrielle des UNA, est attaquée par les T-Regulators cogs. Son armée, bien équipée mais mal entraînée, est débordée et fait appel à MercForce pour repousser l'invasion.

Les terribles batailles laissent Livoris exsangue et incapable d'honorer ses dettes. ONI mobilise alors ses macabres agents de recouvrement : le V-SWAT. Le shogun N. Bokov en profite pour tester son blindé personnel, Vlad, baptisé d'après un héros de son enfance.

En quelques jours, le V-SWAT s'empare des principaux centres de communication. Le shogun Bokor exécute elle-même les chefs d'État lors d'émissions télévisées. La population se rend après un simulacre de résistance. L'impitoyable « Bokor » adresse néanmoins un avertissement à tous les mauvais clients. Les Livoriens sont rassemblés, exterminés sans pitié et transformés en virus zombies. Ils sont encadrés par des colons parrainés par ONI.

RECRUTEMENT D'UNE UNITÉ

Bokor : + 130 PA

Vlad : 690 PA

Parasitage : L'usage de Parasitage est déclaré lors de l'activation de l'unité de Bokor ou de Vlad. Le joueur choisit une carte dans la séquence de son adversaire, sans la regarder, et la replace où il le souhaite dans la séquence d'activation.

Pilote héroïque : Lorsque Vlad est détruit, la figurine de Bokor à pied est déployée à la place qu'occupait son engin. Elle constitue une unité à elle seule mais peut rejoindre une unité amie (cf. AT-43 : Règles du jeu p. 77).

Équipement

Casque trois optiques : Le Shogun N. Bokov a pied dispose d'un casque trois optiques. Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.

Mécano : Vlad est un Heavy Battletank et dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Effet maser : Le heavy maser cannon peut être utilisé en mode normal, avec les caractéristiques indiquées ci-dessous. Il peut aussi bénéficier de « l'effet maser ». Dans ce cas, le heavy maser cannon devient une arme à tir indirect avec une aire d'effet de 3.

Le joueur choisit s'il emploie l'effet maser avant de résoudre les tirs du heavy maser cannon.



Sho. N. Bokov a.k.a « Bokor »

14	7	5	4
+3	7	9	

Armes de tir

SNIPER RIFLE (SNIPER)	10	1/0	-	8/1
-----------------------	----	-----	---	-----

Vlad

25	9	16	5
+1	7	9	

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	6	3

Armes de tir

HEAVY MASER CANNON	7	2/1	-	17/3	3
--------------------	---	-----	---	------	---

INFANTERIE



ONI emploie une infanterie à haut rendement et capable de fournir un retour sur investissement rapide. Cela implique les orientations stratégiques et industrielles suivantes :

- Les forces régulières sont très bon marché et susceptibles d'être produites en grandes quantités. Les virus zombies remplissent ce rôle à la perfection. Facilement consommables et tout aussi aisément productibles sur le champ de bataille, ils forment la première ligne de l'infanterie d'ONI.

- Les forces d'élite combinent un coût de revient modéré avec un rendement supérieur. Cet objectif est atteint soit par le recrutement de vétérans issus des unités d'élite Red Blok ou White Stars, soit par l'emploi de super zombies. Le type « réanimator alpha » est financièrement plus attractif mais laisse à désirer en termes de rendement militaire. Le type « réanimator beta » est entre 28 % (sur la quantité standard) et 14 % (sur la quantité maximum) plus onéreuse, avec une efficacité supérieure.

- Les forces spéciales de troisième rang cumulent des coûts extrêmement élevés avec un rendement de combat maximal. ONI crée des zombies TacArms coûteuses mais durables. En outre, les zombies TacArms posent beaucoup moins de problèmes logistiques. Elles ne boivent pas, ne mangent pas et n'ont pas besoin de repos.

Les troupes humaines sont destinées à fournir de la force de frappe antichar et à effectuer des attaques ciblées sur des objectifs restreints à haute valeur stratégique : unités d'élites ennemies et blindés de commandement. Les unités de zombies, de super zombies et de zombies TacArms fournissent des troupes de bases en transformant les fantassins ennemis en zombies. Ils se chargent en outre des objectifs généraux, tels que l'élimination de l'infanterie ennemie ou le soutien d'artillerie.

LES ARMES

ONI R&D est fière de mettre à la disposition de sa clientèle les armes offrant le meilleur rapport qualité/prix de l'univers. Nous employons les technologies de pointe de toutes les armées avec lesquelles nous avons eu l'occasion d'établir des liens commerciaux : sonic weapons therianes, lasers des U.N.A., assault rifle amélioré des forces révolutionnaires... Si votre adversaire emploie une arme, soyez sûr qu'ONI R&D peut vous proposer mieux à un prix défiant toute concurrence !

L'autoshotgun est l'arme de référence des super zombies. Croisement entre l'indémontable AK-43 du Red Blok et un nanoblasteur, cette arme tire des rafales de balles de calibre 12mm semi-guidées. Elle exploite pleinement la force et l'endurance du combattant super zombie tout en obtenant une excellente précision. Une rafale d'autoshotgun peut aisément transformer un soldat équipé de protections modernes en un brouillard sanglant que seule une analyse ADN permettra d'identifier.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **laser gun** d'ONI est similaire à celui des White Stars : il s'agit d'une arme laser qui émet un puissant faisceau capable de percer les matériaux les plus durs. Contrairement au modèle des U.N.A., le laser gun ONI est équipé de batteries *ONICog* qui lui offrent une plus grande endurance et une incomparable légèreté.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **laser rifle** est l'indémodable compagnon des steel troopers White Stars depuis plusieurs années. Ce fusil émet un rayon de lumière cohérente précis et puissant, même à longue distance. Fiable et efficace, le laser rifle est l'arme du fantassin par excellence.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **mortar gun** est l'une des deux armes de soutien qui équipent les super zombies. Seul un combattant doté de la force colossale d'un super zombie peut maîtriser le terrible recul que cette arme génère lorsqu'elle expédie une ogive antipersonnel de 45mm. Tout ce qui se trouve dans les vingt mètres du point d'impact de cette munition est déchiqueté sans pitié.

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **sonic gun** est l'évolution naturelle de la volcano MG des White Stars. Plus puissante qu'une mitrailleuse classique, elle utilise un train d'ondes sonores capable de briser les matériaux les plus durs et de liquéfier, littéralement, les chairs.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **zombie gun** est la deuxième arme des super zombies. Elle expédie une munition bactériologique autoguidée pour une précision maximale à toutes les distances. Le virus à très courte durée de vie contenu dans les ogives du zombie gun se joue de toutes les protections classiques : il dévore les matériaux les plus durs et contamine toutes les formes de vie carbonées, y compris les golems therians ! En outre, une fois contaminé par ce virus, un combattant ennemi devient un virus zombie qui combattrà à vos côtés !

Cette arme utilise les règles de tir indirect.

Le **sonic rifle** fonctionne comme le sonic gun, sur une plus petite échelle. Précis, efficace, mortel...

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Les zombies de rang I subissent plusieurs altérations corporelles. Entre autres, leurs dents deviennent plus dures et les muscles de leur mâchoire plus puissants. Leurs ongles s'épaississent et deviennent terriblement tranchants. Les **claws & fangs** sont le fruit de ces transformations. Capables d'éventrer les protections modernes, ils exploitent pleinement la sauvagerie du combattant virus zombie.

Cette arme utilise les règles de combat.

Parmi toutes les innovations que ONI R&D met au point pour équiper les super zombies, la **buzzsaw** est sans doute celle qui a eu le plus fort impact psychologique. Cette scie circulaire électrique est dotée de dents en diamant synthétique. Elle peut tout couper... Et surtout vos ennemis.

Cette arme utilise les règles de combat.

Indémodable, indispensable, le **combat knife** est l'ami de tous les combattants prévoyants. Acier au carbone, tranchant céramique et diamant synthétique, ce couteau de combat ne fera jamais défaut à son utilisateur.

Cette arme utilise les règles de combat.



VIRUS ZOMBIE « CONTAMINATOR »

« Ouaaaais ! Johnny ! Mais... T'étais pas mort ? »

– Pvt. H. Doyle, une minute avant sa mort

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.

TACTIQUE

Les unités de virus zombies « contaminator » forment le gros des troupes d'ONI. D'un coût restreint et capables de générer des combattants qui augmentent leurs effectifs, les unités de virus zombies « contaminator » n'ont qu'une seule faiblesse : elles doivent d'abord atteindre l'ennemi pour pouvoir le mettre en pièces. Ces combattants ne sont pas assez intelligents



VIRUS « CONTAMINATOR »

Grâce à sa maîtrise unique de la nanotechnologie et de la virologie, ONI est capable de produire une forme unique de nanovirus semi-biologique, aussi agressif envers les machines qu'envers les êtres vivants. Les uns comme les autres, une fois contaminés, sont transformés en virus zombies : les structures carbonées sont dissoutes et reconfigurées afin de créer un virus zombie tandis que les éléments inutiles ou impossibles à assimiler sont rejetés. En quelques secondes, un nouveau combattant vient de rejoindre votre camp, prêt à se battre et à obéir aux ordres de son employeur.

pour craindre la mort, sans parler d'employer des armes plus sophistiquées que leurs griffes et leurs crocs. C'est moins difficile qu'il n'y paraît car la peur qu'inspirent les zombies constitue une protection efficace.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 8 à 12.

Équipement standard : Claws & fangs x 2, biocontaminateur.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Aucun.

Syndrome du zombie : Tirer sur une unité de zombies réclame la dépense de 1 PC.

Équipement

Biocontaminateur : Cet équipement confère la capacité « contamination » au combattant. Tous les ennemis qu'il élimine reviennent en jeu sous forme de virus zombies « contaminator ». Ils rejoignent l'unité qui les a créés et sont disposés en formation avec les membres de cette dernière. L'unité peut dépasser son effectif maximum par ce biais. Si cette manipulation ne peut être accomplie sans manipuler une autre figurine, cet équipement est sans effet. Le joueur doit posséder les figurines et les cartes correspondantes pour pouvoir employer cette capacité.

Coût d'une unité de virus zombies « contaminator »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 PA	250 PA	+ 20 PA
[1] 8 virus zombies « contaminator »	[2] 12 virus zombies « contaminator »		

VIRUS ZOMBIE

« DETONATOR »

« ... Et là, on a entendu une explosion et le Nakovalny a disparu. C'est quand la carcasse nous est retombée dessus qu'on a compris ce qui s'était passé. »

– Sergeant Ievguéni Malenkov, rapport de mission.



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 détoner 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 !

TACTIQUE

Comme les virus zombies « contaminator », les virus zombies « detonator » sont des combattants bon marché, susceptibles d'être remplacés à peu de frais par contamination de combattants ennemis. Dans leur cas, cependant, ils ne contaminent pas eux-mêmes l'adversaire : ce soin est laissé aux zombie guns des unités d'élite. Ils sont en revanche équipés d'une charge explosive de forte puissance qui peut venir à bout de n'importe quelle cible, y compris un blindé !

Bien entendu, cela fait des virus zombies « detonator » une cible de prédilection pour l'ennemi. Ils sont toutefois immunisés à la peur et il n'est en outre pas si facile de leur tirer dessus. Encore faut-il surmonter le syndrome du zombie, ce qui coûte des points de commandement !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 8 à 12.

Équipement standard : Claws & fangs x 2, bioexplosif.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Aucune.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Aucun.

Syndrome du zombie : Tirer sur une unité de zombies réclame la dépense de 1 PC.

Équipement

Bioexplosif : Cet équipement confère la capacité « Auto-destruction » à l'unité. Chaque combattant peut être sacrifié lors de l'activation de son unité. L'explosion possède une aire d'effet de 2 et une Pénétration/Dégâts de 12/1.

Coût d'une unité de virus zombies « detonator »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 PA	250 PA	+ 20 PA
[1] 8 virus zombies « detonator »	[2] 12 virus zombies « detonator »		



SUPER ZOMBIES

« REANIMATOR ALPHA »



« L'injection de la souche O sur le sujet 2047/alpha est un succès : ses capacités intellectuelles sont demeurées intactes tandis que ses capacités physiques ont augmenté de 127%. »

– Rapport V-SWAT/dev.superzombi_alpha

Les super zombies 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 !

TACTIQUE

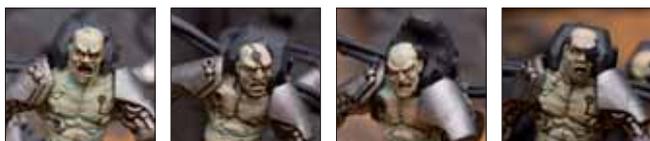
Les super zombies « reanimator alpha » sont les indispensables auxiliaires des virus zombies « detonator ». Spécialisés dans la lutte contre l'infanterie, ils sont capables de ravager n'importe quelle unité de fantassins en une ou deux salves. À distance ou au contact, ils sont tout aussi redoutables grâce

à la combinaison de l'autoshotgun et de la buzzsaw. Quant au zombie gun, leur arme spéciale de dotation, elle leur permet de neutraliser rapidement les fortes concentrations d'adversaires tout en générant des virus zombies explosifs ! Ces combattants d'élite sont également protégés par le syndrome du zombie, immunisés à la peur et peuvent même être accompagnés d'un medic... Qu'attendez-vous pour les engager ?

PREMIER RAID

Le premier déploiement opérationnel de super zombies eut lieu en AT-33. Il s'agissait d'une commande interne d'ONI : R&D souhaitait en effet exploiter l'épave d'un navire de Union torpillé par un destroyer spatial révolutionnaire. Malheureusement, les forces de sécurité de Union étaient déjà sur place et avaient déjà fort à faire contre un groupe de reconnaissance de GenCol.

Munis de protections spatiales sommaires, deux unités de super zombies « reanimator alpha » se glissèrent à bord de l'épave sans être repérées, en se faisant passer pour des cadavres des membres de l'équipage. Dérivant parmi les coursives du navire en suivant une trajectoire qui n'avait que les apparences du hasard, les deux unités de super zombies parvinrent à atteindre les états-majors de Gencol et Union puis à exécuter leur redoutable attaque dite de la « doublette » : les autoshotguns lâchent un ouragan de plomb, puis les super zombies chargent au corps-à-corps et massacrent les rares survivants.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 12.

Équipement standard : Autoshotgun, buzzsaw.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Zombie gun.

Spécialistes : Medic, zombie master.

Officier : Grade 1 à 5.

Syndrome du zombie : Tirer sur une unité de zombies réclame la dépense de 1 PC.

Équipement

Zombie gun : Cette arme confère la capacité « Contamination α » au combattant. Tous les ennemis éliminés à l'aide de cette arme reviennent en jeu sous forme de virus zombies « contaminator » ou « detonator ». Ils constituent une unité à eux seuls et leur carte est insérée dans la séquence d'activation au tour suivant. Le joueur doit posséder les figurines et les cartes correspondantes pour pouvoir employer cette capacité.

Spécialistes

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dégâts ne peut pas utiliser sa capacité.

Zombie master : Le Zombie master confère la capacité « Contamination η » aux armes des combattants de son unité. Tous les ennemis éliminés à l'aide d'une de ces armes reviennent en jeu sous forme de virus zombies « contaminator » ou « detonator ». Ils constituent une unité à eux seuls et leur carte est insérée dans la séquence d'activation au tour suivant. Le joueur doit posséder les figurines et les cartes correspondantes pour pouvoir employer cette capacité.

Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 10 PA

Bushi (Bus.) : + 15 PA

Shomyo (Shm.) : + 25 PA

Daimyo (Dai.) : + 40 PA

Shogun (Shg.) : + 60 PA

Super zombie « reanimator α »

14

-

5

4

Armes de tir standard	●	≡	●	●
AUTOSHOTGUN	3	1/1	-	5/1
Armes de tir spéciale	●	≡	●	●
ZOMBIE GUN (Conta α , tir indirect)	3	1/1	3	4/1
Armes de mêlée	●	≡	●	●
BUZZSAW	4	1/1	-	7/1



Coût d'une unité de super zombies « Reanimator alpha »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 PA	475 PA	+ 40 PA
<p>(1) 6 super zombies « reanimator alpha » dont : 1 arme spéciale + 1 spécialiste + 0 à 1 officier</p> <p>(2) 12 super zombies « reanimator alpha » dont : 2 armes spéciales + 2 spécialistes + 0 à 1 officier</p>			

SUPER ZOMBIES

« REANIMATOR BETA »

« Envisager le super zombie comme un monstre est un réflexe très humain. L'homo sapiens sapiens est dépassé et tente de le minimiser en prétendant que ce nouveau stade de l'évolution humaine, l'homo okamura, est une aberration de la nature. »

– Okamura Kazuo.

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).

TACTIQUE

Les super zombies « reanimator beta » sont des spécialistes de la destruction massive et de la saturation de zone. Leur double autoshotgun leur permet d'expédier des salves mortellement denses. Si quelque chose devait y survivre, le mortier y mettra bon ordre. Les blindés peuvent sembler à l'abri de ces armes antipersonnel, mais qu'ils viennent un peu trop près et les Z-artificiers les feront exploser à l'aide de leurs charges de contact. En outre, au cas où le syndrome du zombie ne suffirait pas à les protéger, les super zombies « reanimator beta » peuvent être accompagnés d'un ou deux medics, ce qui limite les pertes qui leurs sont infligées.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 6 à 12.

Équipement standard : Autoshotgun x 2.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Mortar gun.

Spécialistes : Medic et Z-artificier.

Officier : Grade 1 à 5.

Syndrome du zombie : Tirer sur une unité de zombies réclame la dépense de 1 PC.

Spécialistes

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

Z-artificier : Le zombie artificier (ou Z-artificier) dispose de la capacité « Charge de contact ». Il peut, une fois par tour, infliger un point de dommages à un combattant ou à un décor au contact duquel il se trouve.



Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 10 PA

Bushi (Bus.) : + 15 PA

Shomyo (Shm.) : + 25 PA

Daimyo (Dai.) : + 40 PA

Shogun (Shg.) : + 60 PA

Super zombie « reanimator beta »				
Armes de tir standard				
AUTOSHOTGUN (1)	3	1/1	-	5/1
AUTOSHOTGUN (2)	3	1/1	-	5/1
Armes de tir spéciale				
MORTAR GUN (tir indirect)	4	1/0	4	6/1

Coût d'une unité de super zombie « reanimator beta »

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	225 PA	450 PA	+ 35 PA
(1) 6 super zombies « reanimator beta » dont : 1 arme spéciale + 1 spécialiste + 0 à 1 officier			
(2) 12 super zombies « reanimator beta » dont : 2 armes spéciales + 2 spécialistes + 0 à 1 officier			

ONI KORPS UN

« Le problème avec les zombies, c'est qu'ils sont si laids qu'on ose pas leur tirer dessus. Du coup, c'est tout le temps pour nous. La vie est une chienne. »

– Un ONI korps UN.

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 !

TACTIQUE

Les ONI korps UN forment une unité d'élite classique capable de satisfaire les commanders les plus exigeants. Leur armement polyvalent leur permet d'affronter tout type de menace, depuis l'infanterie (grâce au laser rifle) jusqu'au blindés et aux TacArms (grâce au laser gun). Leurs spécialistes variés, choisis parmi les meilleurs du marché, leur permettent d'accomplir avec brio toutes les missions dévolues à l'infanterie d'élite : contrôle d'objectif grâce à un ou deux medics qui réduisent leurs pertes, ou soutien aux blindés grâce à un ou deux mécanos.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 6.

Effectif : 12.

Équipement standard : Casque trois optiques, combat knife, laser rifle.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Laser gun.

Spécialistes : Mécano, medic.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Casque trois optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.



TIR AU PIGEON

Le premier déploiement opérationnel d'unités d'ONI korps eut lieu en AT-15 sur Océan IV, une installation secrète des U.N.A. L'ironie voulut que ces troupes, clones des unités d'élite White Stars, soient engagées par le pire ennemi de ces derniers : le Red Blok.

Ce fut l'occasion d'un test grandeur nature, voulu par MercForce. En tant que membres d'une force mercenaire, il était en effet important que les soldats obéissent à n'importe quels ordres... Y compris s'ils impliquaient d'attaquer d'anciens compagnons d'armes.

Le test fut passé haut la main puisque ces unités, sous le commandement du samurai B. Samedi, exterminèrent sans pitié tous leurs adversaires. Au mépris de toutes les règles classiques de la guerre, les ONI korps UN exécutèrent tous leurs prisonniers, civils compris, ne laissant pas âme qui vive derrière eux.



Spécialistes

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dommages ne peut pas utiliser sa capacité.



Coût des officiers

- Samurai (Sam.)** : + 10 PA
- Bushi (Bus.)** : + 15 PA
- Shomyo (Shm.)** : + 25 PA
- Daimyo (Dai.)** : + 40 PA
- Shogun (Shg.)** : + 60 PA



ONI korps UN

14

5

5

4

Armes de tir standard	6	1/0	-	5/1
LASER RIFLE				
Armes de tir spéciale	8	1/1	-	14/1
LASER GUN				
Armes de mêlée	4	1/0	-	3/1
COMBAT KNIFE				

Coût d'une unité d'ONI korps UN

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 PA	425 PA	+ 30 PA
(1) 6 ONI korps UN dont 1 arme spéciale, 1 spécialiste et 0 à 1 officier			
(2) 12 ONI korps UN dont 2 armes spéciales, 2 spécialistes et 0 à 1 officier			

ONI KORPS TH



« Les sonic weapons, c'est le pied : ça donne l'impression d'être du bon côté des flingues therians. »

– Un ONI korps TH.

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'indémontable 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 ?

TACTIQUE

Les ONI korps TH forment des unités d'élites d'excellente qualité, spécialisées dans la neutralisation de l'infanterie ennemie. Leur sonic rifle, une arme exclusive qu'ONI est fière de proposer à ses clients les plus exigeants, constitue le sommet de l'armement individuel léger. Précis, puissant, il n'a pas d'équivalent sur le marché. Si, par un improbable hasard, un adversaire survivait aux tirs de sonic rifles, les sonic guns finiront le travail. Comme pour les ONI korps UN, le choix de spécialistes (medic ou mécano) permet d'employer ces unités dans n'importe quelle mission. Mieux encore, tout cela ne vous coûtera que 75% du prix d'une unité theriane. Même les Therians sont intéressés par les ONI korps TH !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 6.

Effectif : 12.

Équipement standard : Casque trois optiques, sonic rifle.

Équipement optionnel : Aucun.

Armes spéciales : Sonic gun.

Spécialistes : Mécano, médic.

Officier : Grade 1 à 5.

Équipement

Casque trois optiques : Les combattants acquièrent la capacité « Détection ». Ils bénéficient de + 1 en Précision  pour toutes leurs armes à tir direct. Ce bonus est déjà pris en compte dans leur profil. En outre, ils ignorent la capacité « Camouflage » de leurs ennemis.





ONI korps TH

14

5

5

4

Armes de tir standard	
SONIC RIFLE	5 1/1 - 5/1
Armes de tir spéciale	
SONIC GUN	5 3/0 - 8/1



Spécialistes

Mécano : Le mécano dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Medic : Le medic dispose de la capacité « Premiers secours ». Il peut, une fois par tour, sauver un membre de son unité au moment où il est éliminé. Le joueur annonce l'usage de cette capacité en criant « Medic ! ». Un medic qui reçoit un point de dommages ne peut pas utiliser sa capacité.

Coût des officiers

- Samurai (Sam.) :** + 10 PA
- Bushi (Bus.) :** + 15 PA
- Shomyo (Shm.) :** + 25 PA
- Daimyo (Dai.) :** + 40 PA
- Shogun (Shg.) :** + 60 PA

ONI CONTRE CENTCOM

AT-37. Plusieurs hauts responsables de Union sont victimes d'un complot et enrôlés de force par CentCom, qui les expédie sur Triton, un monde aquatique. Cette planète est employée par CentCom pour entrainer ses forces au combat en milieu aquatique.

Union ne peut pas se permettre un affrontement ouvert avec CentCom et décide donc de louer un commando à MercForce pour libérer les recrues involontaires. Trois unités d'ONI korps TH appuyés par un Medium Enforcer lancent une attaque de diversion tandis qu'un commando de super zombies se charge de récupérer les cibles.

CentCom, abusé par l'équipement des ONI korps TH, croit à une attaque theriane et ordonne le repli général de ses troupes afin de se regrouper et lancer une contre-offensive. Pendant ce temps, les troupes d'ONI pillent les armureries des camps d'entraînement. Elles récupèrent plus d'une centaine de Fire Toads et se replient, sans subir une seule perte. Les forces d'ONI accumulent à cette occasion une telle quantité de matériel que cette opération est la plus rentable jamais enregistrée dans les annales de la société.

Coût d'une unité d'ONI korps TH

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	200 PA	400 PA	+ 30 PA
(1) 6 ONI korps TH dont 1 arme spéciale, 1 spécialiste et 0 à 1 officier (2) 12 ONI korps TH dont 2 armes spéciales, 2 spécialistes et 0 à 1 officier			

ZOMBIE TACARMS ALPHA

Le problème avec les zombies TacArms alpha, c'est qu'elles ne se contentent pas d'éliminer vos troupes : ceux qui tombent ont une fâcheuse tendance à se battre contre vous !

– Maréchal Georgy Zhukov des Forces Révolutionnaires, s'adressant à son état-major

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.

TACTIQUE

Lorsque l'ennemi résiste avec trop d'acharnement, lorsque son infanterie et ses blindés s'accrochent au terrain, il est temps de faire appel aux zombies TacArms alpha. Ces troupes sont destinées à briser toute résistance par la désorganisation et la destruction. D'un côté les laser guns exterminent les cibles blindées, de l'autre les zombie guns paralysent l'infanterie et relèvent les morts.

En bonus, le syndrome du zombie rend difficile de tirer sur les zombies TacArms et consomme les ressources du commandement ennemi. Votre adversaire va s'arracher les cheveux !



COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard :

Laser gun, zombie gun.

Équipement optionnel :

Aucun.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.

Syndrome du zombie :

Tirer sur une unité de zombies réclame la dépense de 1 PC.

Équipement

Zombie gun : Cette arme confère la capacité « Contamination α » au combattant. Tous les ennemis éliminés à l'aide cette arme reviennent en jeu sous forme de virus zombies « contaminator » ou « detonator ». Ils constituent une unité à eux seuls et leur carte est insérée dans la séquence d'activation au tour suivant. Le joueur doit posséder les figurines et les cartes correspondantes pour pouvoir employer cette capacité.

Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 10 PA

Armes de tir standard				
LASER GUN	7	1/1	-	14/1
ZOMBIE GUN (h, tir indirect)	3	1/1	3	4/1

Coût d'une unité de zombies TacArms alpha

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	300 PA	+ 95 PA
(1) 3 zombies TacArms alpha		

ZOMBIE TACARMS BETA

« L'homme qui valait trois milliards ? Laissez-moi vous présenter le super zombie qui en valait dix ; vous m'en direz des nouvelles ! »

– Extrait d'une réunion de travail ONI Broadcasting

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.

TACTIQUE



Contrairement aux TacArms alpha, les unités beta sont des unités d'attaque destinées à rentabiliser au mieux le syndrome du zombie. Elles comptent sur la crainte qu'elles génèrent pour éviter les tirs ennemis. Les zombies TacArms beta se lancent à l'assaut des positions adverses sans craindre ni la mort ni l'échec : leur sonic gun est capable de neutraliser n'importe quelle unité d'infanterie, voire un blindé léger pris à découvert. Quant au laser gun, on ne le présente plus : précis, puissant, il constitue une menace pour tous les adversaires, y compris les blindés moyens.

Zombie TacArm β				
Armes de tir standard				
LASER GUN	7	1/1	-	14/1
SONIC GUN	4	3/0	-	8/1

COMPOSITION D'UNE UNITÉ



Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard :
Laser gun, sonic gun.

Équipement optionnel :
Aucun.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.

Syndrome du zombie :
Tirer sur une unité de zombies réclame la dépense de 1 PC.

Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 10 PA

Coût d'une unité de zombies TacArms beta

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	350 PA	+ 115 PA
(1) 3 zombies TacArms beta		

LA GUERRE DES IMAGES

AT-40, année noire pour MercForce : ses unités de zombies, qui peinent à trouver acquéreurs, voient leur valeur tomber en chute libre à la suite d'une série d'incidents impliquant des virus zombies.

On décide de mettre le plus dangereux VRP de l'humanité sur l'affaire : le shomyo J. Priest. En premier lieu, il prend contact avec ONI Broadcasting afin de lancer une série qui aura un retentissement interstellaire : SuperMike, le gentil zombie, vétéran des steel troopers, voit sa carrière brisée par un tragique accident. Heureusement, sa transformation en zombie TacArm beta lui permet de sauver Ava au fil d'une interminable saga de plus de deux mille épisodes.

Puis Priest administre le coup de maître : il épouse le Daimyo C. Conti devant des centaines de reporters stupéfaits. L'homme est beau, riche et célèbre. Son épouse est un officier super zombie hideux, encadré par une triple haie d'honneur de zombies TacArms encore plus laids qu'elle... Et pourtant, l'effet est atteint : le contraste est si fort qu'ONI enregistre même des demandes d'humains en bonne santé souhaitant intégrer ces unités de TacArms !

ZOMBIE TACARMS GAMMA



– Guru ! La compagnie Sagesse Intrépide est prise sous un tir d'artillerie très soutenu !

– Ne soyez pas ridicule. Nos éclaireurs n'ont rien vu d'autre que trois unités d'infanterie, et en sous-effectif encore !

– État-major d'Arceo, Deodato, AT-43

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 Y				
Armes de tir standard	7	1/1	-	14/1
LASER GUN	4	1/0	4	6/1
MORTAR GUN (tir indirect)				

TACTIQUE

Les zombies TacArms gamma sont des unités d'artillerie. Grâce à leur monstrueux mortar gun, elles sont capables d'écraser littéralement l'ennemi sous un déluge de feu et de fer contre lequel il n'existe aucune protection. Contre des cibles trop solides pour les mortar guns, il reste encore la ressource du laser gun, configuré pour éliminer tant les unités de scaphandres de combat que les blindés. Investir dans une unité de zombies TacArms gamma, c'est investir dans la victoire !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 3.

Équipement standard : Laser gun, mortar gun.

Équipement optionnel : Aucun.

Spécialistes : Aucun.

Officier : Grade 1.

Syndrome du zombie : Tirer sur une unité de zombies réclame la dépense de 1 PC.

Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 10 PA

Coût d'une unité de zombies TacArms gamma

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	350 PA	+ 115 PA
(1) 3 zombies TacArms gamma		

LES BLINDÉS D'ONI



ONI a privilégié deux axes lors du développement de ses unités de blindés : mise à jour et innovation.

Le second axe, l'innovation, passait par la mise au point d'un ensemble homogène de châssis cumulant quatre qualités : une innovation radicale capable d'attirer une nouvelle clientèle, des coûts de recherche réduits, un coût de fabrication modéré et un rendement élevé. La série des véhicules à roues Destroyers, Enforcers et Battletank, est le brillant résultat de ces recherches. Elle constitue elle aussi un incontestable succès, tant commercial que militaire.

La gamme de produits blindés d'ONI est aujourd'hui incontournable sur le théâtre de la guerre. Certes, les marchés gouvernementaux restent relativement frileux pour des raisons essentiellement idéologiques. Cependant, le succès est incontestable sur le secteur privé. Avec plus de 50% de parts de marché pour le segment des forces mercenaires, ONI revendique la position de leader galactique incontesté !

LES CHÂSSIS

Les véhicules à roues (séries Battletank, Destroyer et Enforcer) forment le gros des blindés d'ONI. Ils sont sans équivalent et offrent des perspectives stratégiques uniques. En premier lieu, ils atteignent des vitesses rivalisant avec celles des blindés rapides therians. Ils sont également capables de se glisser dans des espaces inaccessibles à un marcheur de

combat. Ces châssis surbaissés sont en outre capables de profiter du moindre couvert. Ils bénéficient enfin des dernières percées technologiques en matière d'énergie, ce qui leur permet d'embarquer un armement très lourd. Le rendement de combat atteint ainsi des sommets : un Light Destroyer peut affronter des assault striders et un Medium Destroyer peut s'attaquer à des blindés de classe 3.



LES ARMES EMBARQUÉES

Rien ne vaut une **dual light MG** pour nettoyer le champ de bataille. ONI R&D a répondu par une solution simple, élégante et bon marché au problème de surchauffe des mitrailleuses. Deux armes couplées suffisent à saturer n'importe quelle zone : deux fois plus de cadence de feu, deux fois moins de chances d'enrayement, deux fois plus de dégâts mais un coût d'une fois et demi par rapport à une mitrailleuse classique !

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **heavy graser** est l'une des meilleures armes de l'arsenal White Stars. ONI ne pouvait manquer d'en équiper ses propres blindés. « *La technologie du GRASER (Gravity Amplification by Stimulated Emission of Radiation) permet d'envoyer sur de très longues distances des ondes gravifiques dévastatrices qui vaporisent tout ce qu'elles rencontrent.* » *

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **heavy maser cannon** a été obtenu par ONI auprès des Cogs. Fleuron de la technologie laser, cette arme possède une cadence de feu digne d'une mitrailleuse lourde avec la pénétration d'un canon antichar moyen.

Cette arme utilise les règles de tir direct.

Le **medium laser cannon** est un grand classique de l'arme antichar White Stars. Grâce à un faisceau électromagnétique concentré, cette arme laser peut venir à bout des blindages les plus lourds, même à très longue distance.

Solide, indémodable, cette arme est aux armes antichar ce que l'assault rifle est aux armes légères : un *must have* à côté duquel aucune armée ne saurait passer !

Cette arme utilise les règles de tir direct.



* : Extrait du manuel d'armement des White Stars (cf. *Army Book : U.N.A.*, p. 46)

LSACV LIGHT DESTROYER



« Merci. Voilà tout ce que vos pilotes ont à dire du Light Destroyer. »

– Slogan de la campagne commercial du Light Destroyer.

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.

TACTIQUE

Le Light Destroyer est un chasseur de blindés doté d'une excellente endurance et d'une remarquable agilité. Sa silhouette profilée et sa vitesse de déplacement très élevée lui permettent d'atteindre des zones inaccessibles même à un recon strider. Sa structure particulièrement solide, réparée au fur et à mesure par un mécano embarqué, le hisse au niveau des assault striders.

En unité d'un seul engin, il excelle aux tactiques de harcèlement car son medium laser cannon ne peut pas anéantir un adversaire d'une seule salve. En unité de deux, trois voire quatre blindés (car le coût modique de ces engins rend concevable des unités de quatre !) il n'y a guère que les adversaires les plus lourds, assault striders ou équivalents, qui puissent leur résister.

Coût d'une unité de Light Destroyer

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 PA	725 PA	+ 175 PA
(1) 1 Light Destroyer dont 0 à 1 officier (2) 4 Light Destroyers dont 0 à 1 officier			

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 4.

Équipement standard : Mécano, medium laser cannon.

Officier : Grade 1.

Équipement

Mécano : Le Light Destroyer dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Véhicule : L'angle de tir de l'armement d'un véhicule est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

Coût des officiers

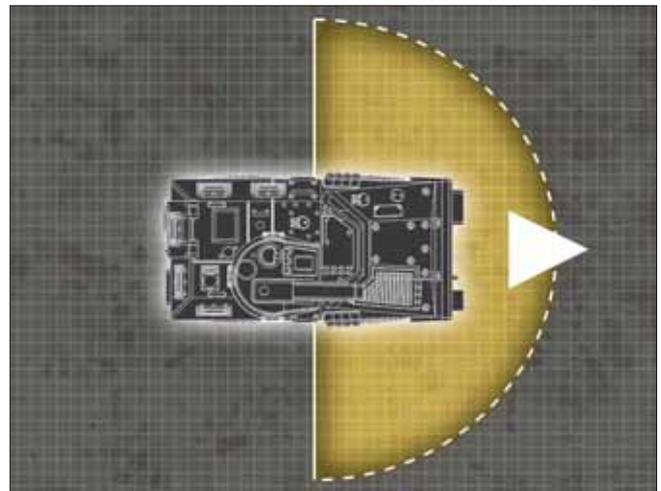
Samurai (Sam.) : + 15 PA



► LSACV Light Destroyer



Light Destroyer	
POINTS DE STRUCTURE	4
Armes de tir	MEDIUM LASER CANNON
	8 2/1 - 15/1 2



LSACV LIGHT ENFORCER



– *Nous sommes pris sous un feu d'infanterie nourri ! Nous avons besoin d'un soutien d'artillerie !*

– *Négatif, samurai Samedi. On vous envoie un peloton de Light Enforcers : ce sera plus efficace.*

– *Slogan de la campagne commercial du Light Enforcer.*

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.

TACTIQUE

Le Light Enforcer partage les qualités du Light Destroyer : une vitesse de déplacement élevée qui, combinée avec une silhouette parfaitement profilée, lui permet de se glisser partout. Sa structure très résistante est encore renforcée par la présence d'un mécano capable de réparer les dommages.

Son rôle est clair : il précède les unités d'infanterie afin de nettoyer le champ de bataille de tout ce qui pourrait les menacer. La vitesse à laquelle il remplit son office dépend du nombre d'engins présent dans son unité : un seul Light Enforcer aura sans doute besoin de plusieurs tours pour neutraliser une forte unité d'infanterie. Par deux, trois ou même quatre, il devient une menace immédiate pour les fantassins ennemis.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 1.

Effectif : 1 à 4.

Équipement standard : Mécano, dual light MG.

Officier : Grade 1.

Équipement

Mécano : Le Light Enforcer dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Véhicule : L'angle de tir d'un véhicule est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 15 PA

LA RÉVOLUTION COG

Les échanges commerciaux entre les Cogs et ONI ont permis des percées fondamentales dans le domaine des centrales énergétiques et des batteries électriques. La série des Destroyers et des Enforcers en est issue.

Ces engins emploient une combinaison de batteries cogs haute capacité (HDCB t1 et HDCB t25) et d'un générateur énergétique révolutionnaire, capable d'emmagasiner l'énergie thermique et solaire.

Ces véhicules disposent ainsi d'une autonomie virtuellement infinie : ils n'ont jamais besoin de recharger leurs batteries. En dehors de problèmes mécaniques, les blindés d'ONI équipés de cette motorisation peuvent rouler sans fin.



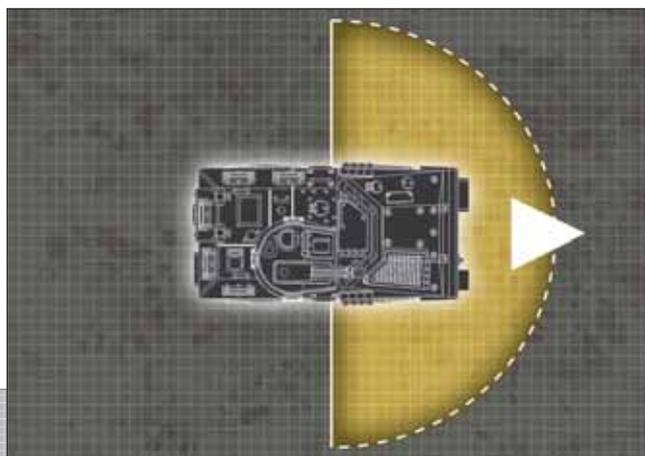
Light Enforcer

30 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	1

Armes de tir

DUAL LIGHT MG	4	6/0	-	7/1	2
---------------	---	-----	---	-----	---



► LSACV Light Enforcer



Coût d'une unité de Light Enforcer

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	EFFECTIF MAXIMUM (2)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	175 PA	700 PA	+ 175 PA

(1) 1 Light Enforcer dont 0 à 1 officier (2) 4 Light Enforcers dont 0 à 1 officier

MEDIUM DESTROYER



« J'y crois pas ! Ils utilisent encore des chars d'assaut ! »
– Derniers mot du Private K. Collins

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 !

TACTIQUE

Le Medium Destroyer est un véhicule lourdement armé et doté d'une endurance très importante. Son espérance de vie est renforcée par la présence, dans son équipage, d'un mécano. Ces qualités l'ont naturellement désigné pour accueillir un commandant de compagnie.

Même sans être employé comme blindé de commandement, le Medium Destroyer reste un chasseur de chars redouté, spécialisé dans les attaques de harcèlement. Son medium graser est une menace redoutable, capable de vaporiser des engins de rang 3. Même s'il lui faut plus d'une salve pour neutraliser les blindés les plus lourds, sa robustesse, sa vitesse et sa silhouette basse lui promettent de durer assez longtemps pour accomplir son office.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Mécano, medium graser.

Officier : Grade 1 à 5. L'éventuel Bonus d'effectif de l'officier s'applique à l'unité.

Équipement

Mécano : Le Medium Destroyer dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 15 PA

Bushi (Bus.) : + 25 PA

Shomyo (Shm.) : + 45 PA

Daimyo (Dai.) : + 90 PA

Shogun (Shg.) : + 105 PA

L'IMPOSSIBLE BLINDÉ

L'état-major des White Stars a longtemps nié l'existence du Medium Destroyer. En premier lieu, ONI a prétendu avoir développé le graser en même temps que Fire Industries, un exploit auquel personne ne croyait. ONI a en fait soudoyé les ingénieurs en charge du développement de la super-arme afin d'en obtenir les plans.

En outre, un véhicule de moins de soixante tonnes n'était pas capable, estimait-on, d'embarquer une source d'énergie capable d'alimenter une arme aussi puissante. C'était sans compter avec les fructueux accords conclus entre les Cogs et ONI.

Finalement, les Medium Destroyers ont prouvé leur existence sur le champ de bataille, au prix de nombreux blindés UN détruits. L'état-major White Stars n'a admis l'existence de ce véhicule de combat qu'en AT-40, près de sept ans après son déploiement opérationnel !

Coût d'une unité de Medium Destroyer

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	315 PA	+ 315 PA
(1) 1 Medium Destroyer dont : 0 à 1 officier		



Medium Destroyer



30



7



14



5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	2

Armes de tir PS

MEDIUM GRASER	7	2/0	-	15/2	2
---------------	---	-----	---	------	---



MEDIUM ENFORCER



Ce n'est pas un transport de troupes, c'est une limousine blindée. Il ne manque que le minibar, mais nous avons jugé plus prudent de ne pas l'inclure. Ha ! Ha ! Ha ! »

– Shomyo J. Priest, première présentation du transport de troupes « Medium Enforcer ».

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.

TACTIQUE

Le Medium Enforcer est un transport de troupes. Comme tous les véhicules de sa série, il cumule une grande endurance, une vitesse de déplacement élevée et une silhouette idéalement profilée pour profiter du moindre couvert. Il dispose donc de toutes les qualités nécessaires pour remplir sa tâche avec brio. Sa capacité de transport en fait d'ailleurs l'*Armored Personnel Carrier* le plus efficace de sa catégorie, puisque douze soldats au maximum peuvent prendre place à son bord.

Son armement se limite à une dual light MG parfaitement capable de nettoyer la zone de débarquement des troupes. Ainsi le Medium Enforcer reste-t-il exceptionnellement abordable !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 2.

Effectif : 1.

Équipement standard : Mécano, dual light MG.

Officier : Grade 1.

Équipement

Mécano : Le Medium Enforcer dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

LA CONTRE-OFFENSIVE DE MARNE I

AT-41, Marne I, monde indépendant. La planète est devenue un paradis fiscal grâce à un système bancaire performant et à d'immenses réserves de métaux précieux. Elle sous-traite le maintien de l'ordre à MercForce. Les prospecteurs ont cependant manqué d'importants dépôts de matériaux fissiles. Les Krygs, eux, les ont parfaitement repérés. Ils lancent un assaut afin de piller les ressources de la planète.

MercForce ne dispose que de forces armées limitées et n'a pas de blindés en nombre. En désespoir de cause, trois unités d'ONI korps sont envoyées dans des Medium Enforcers, soutenues par tous les mécanos disponibles et l'espoir d'une prime de risques exceptionnelle. Contre toute attente, les Krygs se concentrent sur les blindés d'ONI qui sont réparés au fur et à mesure. Pendant ce temps, les dual light MG et les ONI korps font un carnage dans l'infanterie ennemie. Les Krygs font retraite lorsqu'ils perdent leur dernière unité de fantassins.

Véhicule : L'angle de tir d'un véhicule est limité. Les armes situées à l'avant du véhicule sont décrites avant le filet dans le tableau récapitulatif, tandis que les armes à l'arrière sont décrites après ce filet.

Coût des officiers

Samurai (Sam.) : + 15 PA

Coût d'une unité de Medium Enforcer

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	375 PA	+ 375 PA
[1] 1 Medium Enforcer dont : 0 à 1 officier		

Medium Enforcer




30


7


13

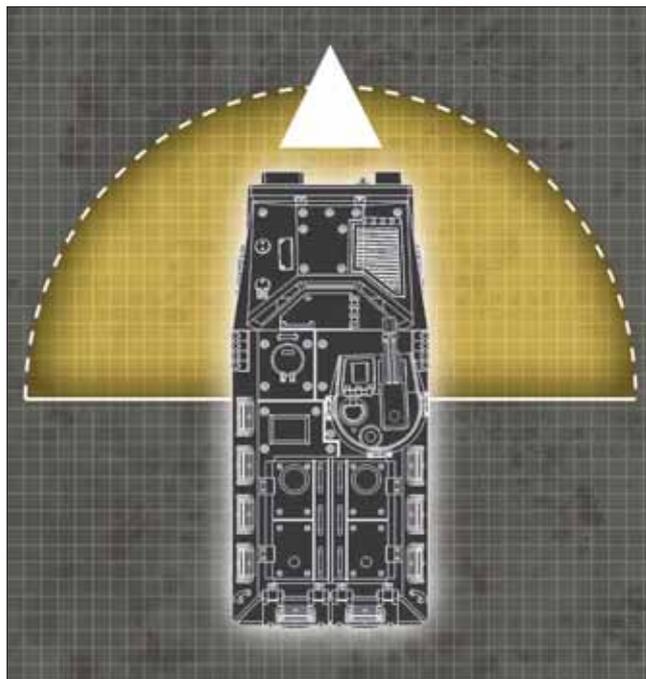

5


12

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	1

Armes de tir

LIGHT DUAL MG	4	6/0	-	7/1	2
---------------	---	-----	---	-----	---



HEAVY BATTLETANK



«*Camarades hiérarques, il ne reste plus à l'ennemi qu'un seul blindé et nos forces devraient en disposer d'ici quelques heures.* »

– Colonel G. Gospodin, à la veille d'une traque infructueuse de deux mois

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 canon, 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.

TACTIQUE

Le Heavy Battletank est l'ultime aboutissement de la série de véhicules de combat d'ONI. Il est presque aussi rapide qu'un recon strider, tout en conservant une silhouette basse, ce qui lui permet de bénéficier facilement des couverts et de se glisser partout. Toutes ces qualités ne sont pas acquises

aux dépens de la solidité, puisque le Heavy Battletank est le blindé le plus endurant jamais aligné sur un champ de bataille, une endurance encore renforcée par un mécano embarqué !

Son heavy maser canon, est une arme de destruction massive capable d'anéantir n'importe quel adversaire d'une salve et qui ne manque jamais sa cible. Que demander de plus à un engin de cette classe ? Un prix modique ? C'est justement le cas, puisque le Heavy Battletank est le blindé le moins cher de sa catégorie !

L'ODYSSÉE DE L'OHBT73

AT-39, Hadès. Alors que l'année des escarmouches atteint son apogée, ONI décide de profiter du chaos pour tenter un raid sur Slavgorod, le complexe secret du Red Blok dans lequel l'alliage du kolossium est produit. Les espions du RedInt percent à jour les plans d'ONI et transforment en débâcle toute l'opération : une petite armée attend les attaquants et les écrase sous un déluge de feu. Un seul survivant parvient à se sortir de ce piège mortel : le Heavy Battletank OHBT73.

Poursuivi par les troupes du Red Blok, l'engin profite de l'autonomie illimitée que lui procure sa centrale énergétique cog pour distancer ses adversaires. Face à lui, même les marcheurs légers du Red Blok ne peuvent pas rivaliser de vitesse. Ses mécanos réparent les dégâts au fur et à mesure. Le blindé parvient à parcourir six mille kilomètres en soixante trois jours de progression ininterrompue... Au passage, OHBT73 détruit huit blindés légers, deux moyens et quatre unités d'armures kolossus. Arrivé au point de rendez-vous, il est évacué sans difficulté. Aujourd'hui encore, OHBT73 est en service actif.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Rang : 3.

Effectif : 1.

Équipement standard : Mécano, heavy maser cannon.

Officier : Grade 3.

Coût d'une unité de Heavy Battletank

ÉQUIPEMENT	EFFECTIF STANDARD (1)	COMBATTANT SUPPLÉMENTAIRE
Standard	525 PA	+ 525 PA
(1) 1 Heavy Battletank dont : 0 à 1 officier		

Heavy Battletank

25

7

16

5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	6	3

Armes de tir

					PS
HEAVY MASER CANNON	7	2/1	-	17/3	3

Équipement

Mécano : Le Heavy Battletank dispose de la capacité « Réparations ». Au début ou à la fin de l'activation de son unité, il peut réparer un blindé ami situé à 2,5 cm ou moins de lui. Le blindé réparé récupère 1 PS dans la localisation choisie par le joueur. Il peut s'agir d'un équipement détruit.

Effet maser : Le heavy maser cannon peut être utilisé en mode normal, avec les caractéristiques indiquées ci-dessous. Il peut aussi bénéficier de « l'effet maser ». Dans ce cas, le heavy maser cannon devient une arme à tir indirect avec une aire d'effet de 3.

Le joueur choisit s'il emploie l'effet maser avant de résoudre les tirs du heavy maser cannon.

Coût des officiers

Shomyo (Shm.) : + 40 PA







Le futur



LE GAIDOKU

ONI a conquis la position très enviable de plus grosse société commerciale humaine. Elle fait jeu égal avec des mastodontes comme le M.Ind (cf. *Army Book : U.N.A.*), qu'elle se permet même de surclasser dans certains domaines.

Son futur semble fait de croissance et de parts de marché toujours plus vastes ; c'est en tout cas ce que la majorité de ses employés et une bonne partie de ses dirigeants croient. La vérité est toute autre. Le moteur et le cœur de la croissance d'ONI est constitué par le virus dont est tiré le sérum O. De grands changements sont d'ores et déjà en cours car, comme tous les êtres vivants, le virus s'adapte et change pour devenir plus fort.

Le Gaidoku est la dernière évolution du virus, une évolution radicale, plus efficace, plus puissante. Cette évolution n'est pas compatible avec l'ancien virus. Pour le moment, le problème est contenu grâce à l'éloignement des différents foyers d'infection : le Gaidoku sévit essentiellement sur Ava alors que la souche d'origine poursuit son développement sur Vorhis. Un jour, cependant, le sérum O et le Gaidoku auront contaminé suffisamment d'hôtes pour que leur développement implique de recontaminer des individus déjà atteint par l'autre souche.

LA SOUCHE O

La souche O, le virus découvert par Okamura Kasuo, est un être conscient qui poursuit ses propres objectifs. C'est une entité paradoxalement simple et complexe. Simple dans ses buts car elle n'en connaît que deux : en premier lieu survivre, pour se développer en second lieu. Complexe dans ses moyens car le virus colonise des hôtes avec lesquels il réalise une symbiose forcée, offrant une notable amélioration des ca-

pacités physiques en échange de la soumission aux objectifs de la souche O.

L'ensemble du processus est subtil et il n'est pas toujours évident de voir comment un super zombie ou un cadre d'ONI contaminé est influencé par le virus. Pourtant, quelle que soit la force de l'esprit de l'hôte, le virus sape patiemment la volonté de sa victime. Par exemple, l'instinct de survie de l'individu est lentement mais sûrement remplacé par la volonté de survie générale propre au virus. Ainsi, un homme suffisamment contaminé ne craint plus la mort tout en développant une peur panique des antiviraux.

Les objectifs du virus sont exactement exprimés dans la mentalité et les buts d'une entreprise commerciale telle qu'ONI : s'étendre, grossir en multipliant son réseau commercial, absorber ses concurrents, détruire ceux qui ne se laissent pas faire... Les questions d'éthique ou de moralité n'entrent pas en compte et tous les coups sont permis pour vaincre. Quant à la fidélité à une cause, elle n'a de sens ni pour le virus ni pour ONI en tant que personne morale.

ONI constitue à ce titre le terme de l'évolution de la souche O. Celle-ci compte employer cette entreprise pour répandre la guerre et la violence dans l'univers tout entier. Les êtres engagés dans un conflit, et plus spécialement lorsque l'enjeu en est la survie même, sont en effet des hôtes consentants qui non seulement ne se défendent pas contre la contamination mais s'y soumettent volontairement ! ONI en est l'exemple patent et le virus compte bien reproduire la méthode partout où ce sera possible. Ainsi, les Cogs pourraient être une nouvelle ONI, grâce à l'avidité des C-Naps.

LE GAIDOKU

Arnold Eramburg et Okamura Yasuo estiment que l'avenir d'ONI et, de l'humanité toute entière, réside dans le Gaidoku. Cette nouvelle évolution de la souche O offre de fascinantes perspectives même si, pour le moment, il est difficile d'en maîtriser les regrettables effets psychologiques.

Sous l'effet de cette maladie, la force et l'endurance sont en effet décuplés bien au-delà de ce que provoque la souche O. La musculature du sujet gonfle démesurément tandis que la croissance du corps reprend, lentement sans doute mais sans arrêt, promettant qu'un jour on verra des virus zombies de la taille d'un marcheur de combat. Même aux premiers stades de son développement, les seuls qui aient été observés jusqu'à présent, un simple zombie acquiert des capacités dignes d'une zombie TacArm. Il peut aisément éventrer un blindé léger à mains nues et seul un Karman en K-Armor peut espérer faire jeu égal avec lui au corps-à-corps.

Son métabolisme régénère les plus terribles blessures à vue d'œil, d'une manière qui évoque une technologie toute-puissante ou le plus horrible cauchemar.

Des excroissances poussent sur ses bras et ses épaules comme autant d'ébauches d'armement organique qui ne sont pas encore arrivés à maturité.

Son instinct du combat atteint des sommets incompréhensibles, qui ne peuvent s'expliquer que par l'action du Gaidoku, devenu si bien adapté à ses hôtes humanoïdes qu'il a développé son propre art du combat, un art instinctif, violent et pourtant implacablement efficace.

Tout cela n'est pas sans conséquence sur le psychisme de l'hôte du virus. Les transformations corporelles sont accompagnées d'une soif de sang et de massacre qui réduit à néant l'intellect des victimes contaminées par le Gaidoku. Quelques heures après leur contamination, les malheureux sont pris d'accès de folie homicide et de crises de violence qui croissent en fréquence, en durée et en intensité au fil des jours. Au bout d'un temps variable suivant la force de caractère de l'hôte, la frénésie de carnage et de destruction devient un état permanent. Les plus forts peuvent tenir plusieurs années en gardant un certain contrôle sur leurs émotions.

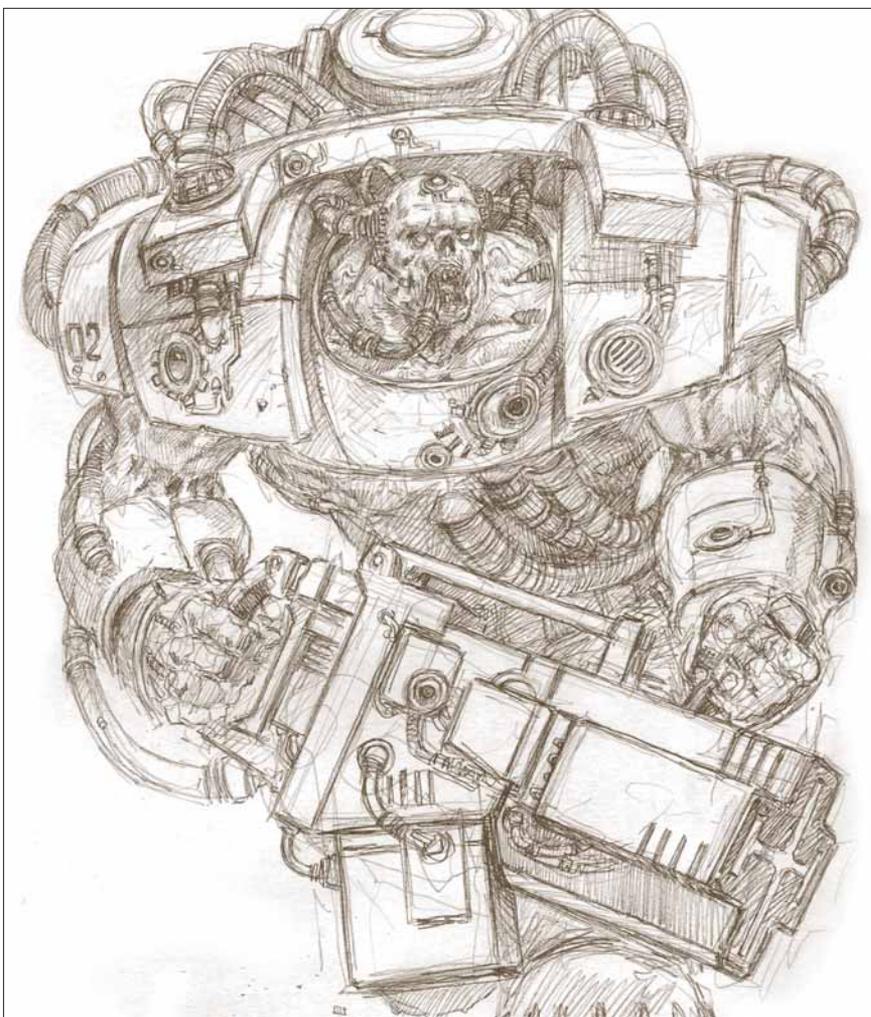
Un jour, cependant, le Gaidoku parviendra au terme de son évolution, comme la souche O est parvenue à le faire au travers d'ONI, et deviendra une nouvelle maladie intelligente, travaillant subrepti-

vement à se répandre dans l'univers. Il ne manque pour cela que des hôtes plus compatibles que les humains, trop fragiles. Des êtres violents et avides de violence... Des êtres comme les Krygs par exemple. La rencontre entre ces deux terribles menaces ne peut manquer de ce produire un jour ou l'autre. L'univers aura alors une raison de plus de trembler.

L'INÉVITABLE CONFRONTATION

Ces menaces qu'ONI fait peser sur l'univers tout entier en répandant la terrible infection ne sont cependant pas les plus graves. Pour le moment, la souche originelle du virus et le Gaidoku se sont contentés de progresser avec prudence afin d'asseoir leur domination en toute discrétion.

Un jour prochain, cependant, les deux souches se trouveront en concurrence directe pour les hôtes. À la tête d'une armée de virus zombies toujours plus puissants, ils en viendront à employer des méthodes de contamination plus brutales afin de battre de vitesse leur concurrent viral. Ce jour-là, l'univers découvrira toute l'horreur d'une pandémie à l'échelle universelle. En fait, il aura même deux pandémies pour le prix d'une : ONI fait parfois des offres commerciales qui ne se refusent pas...



LES TROUPES

Virus zombie « contaminator » ★

14 - 4 4

Armes de mêlée				
CLAWS & FANGS (1)	4	1/0	-	5/1
CLAWS & FANGS (2)	4	1/0	-	5/1

Virus zombie « detonator » ★

14 - 4 4

Armes de mêlée				
CLAWS & FANGS (1)	4	1/0	-	5/1
CLAWS & FANGS (2)	4	1/0	-	5/1

Super zombie « reanimator α » ⚡

14 - 5 4

Armes de tir standard				
AUTOSHOTGUN	3	1/1	-	5/1
Armes de tir spéciale				
ZOMBIE GUN (Réa α, tir indirect)	3	1/1	3	4/1
Armes de mêlée				
BUZZSAW	4	1/1	-	5/1

Super zombie « reanimator β » ⚡

14 - 5 4

Armes de tir standard				
AUTOSHOTGUN (1)	3	1/1	-	5/1
AUTOSHOTGUN (2)	3	1/1	-	5/1
Armes de tir spéciale				
MORTAR GUN (tir indirect)	4	1/0	4	6/1

ONI korps TH ⚡

14 5 5 4

Armes de tir standard				
SONIC RIFLE	5	1/1	-	5/1
Armes de tir spéciale				
SONIC GUN	5	3/0	-	8/1

ONI korps UN ⚡

14 5 5 4

Armes de tir standard				
LASER RIFLE	6	1/0	-	5/1
Armes de tir spéciale				
LASER GUN	8	1/1	-	14/1
Armes de mêlée				
COMBAT KNIFE	4	1/0	-	3/1

Zombie TacArm α

14 - 9 5

Armes de tir standard

LASER GUN	7	1/1	-	14/1
ZOMBIE GUN (h, tir indirect)	3	1/1	3	4/1

Light Destroyer

30 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	1

Armes de tir

MEDIUM LASER CANNON	8	2/1	-	15/1	2
---------------------	---	-----	---	------	---

Zombie TacArm β

14 - 9 5

Armes de tir standard

LASER GUN	7	1/1	-	14/1
SONIC GUN	4	3/0	-	8/1

Light Enforcer

30 7 11 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	4	1

Armes de tir

DUAL LIGHT MG	4	6/0	-	7/1	2
---------------	---	-----	---	-----	---

Zombie TacArm γ

14 - 9 5

Armes de tir standard

LASER GUN	7	1/1	-	14/1
MORTAR GUN (tir indirect)	4	1/0	4	6/1

Medium Destroyer

30 7 14 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	2

Armes de tir

MEDIUM GRASER	7	2/0	-	15/2	2
---------------	---	-----	---	------	---

Heavy Battletank

25 7 13 5

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	6	3

Armes de tir

HEAVY MASER CANNON	7	2/1	-	17/3	3
--------------------	---	-----	---	------	---

Medium Enforcer

30 7 13 5 12

	Châssis	Propulsion
POINTS DE STRUCTURE	5	1

Armes de tir

LIGHT DUAL MG	4	6/0	-	7/1	2
---------------	---	-----	---	-----	---

