

AT 43

OPERATION ARMAGEDDON



UNITED
NATIONS
OF AVA

UNITED NATIONS OF AVA



QUE CONTIENT CE LIVRE ?

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

Les United Nations of Ava mènent l'humanité sur la route du progrès, de la réussite et de la prospérité. Les U.N.A. se sont fondues en une puissante entité politique dans leur lutte fratricide contre la dictature Red Blok. Leur unité s'est forgée aux feux de l'invasion morphos et a été trempée dans le froid des profondeurs de l'espace, là où les envahisseurs assemblent leurs machines de mort.

Etre citoyen des U.N.A., c'est intégrer les défenseurs du Bien au sein de la plus avancée des puissances humaines. Rejoindre les White Stars, c'est devenir le protecteur invincible de cette philosophie. Équipés des dernières réalisations de la technologie humaine, les White Stars démontrent chaque jour un peu plus que la liberté est la plus puissante des armes.



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



ORGANISATION

Les armées des UNA ont une **valeur stratégique de 5**. Toutes les formations UNA ont une **initiative de 2+**.

Un Captain de l'armée peut être nommé General et acquiert la compétence Commandant Suprême pour +50 points.

ESCOUADE DE STEEL TROOPERS

6 Steel Troopers pour 120 points
dont 0 à 1 officier, 0 à 2 spécialistes, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Steel Trooper peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.
1 Sergeant peut être nommé Captain et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.
1 Steel Trooper peut recevoir un Missile Launcher pour +15 points.
1 Steel Trooper peut recevoir un Laser Gun pour +20 points.
1 Steel Trooper peut devenir Medic et acquiert la compétence Medic(6+) pour +15 points.
1 Steel Trooper peut devenir Mécano et acquiert la compétence Mécanicien(5+) pour +15 points.

ESCOUADE DE WING TROOPERS

6 Wing Troopers pour 120 points
dont 0 à 1 officier, 0 à 1 spécialiste, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Wing Trooper peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.
1 Sergeant peut être nommé Captain et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.
1 Wing Trooper peut recevoir un Missile Launcher pour +15 points.
1 Wing Trooper peut recevoir un Laser Gun pour +20 points.
1 Wing Trooper peut recevoir un Sniper Gun pour +15 points.
1 Steel Trooper peut devenir Medic et acquiert la compétence Medic(6+) pour +15 points.

ESCOUADE DE SHOCK TROOPERS

6 Shock Troopers pour 120 points
dont 0 à 1 officier, 0 à 2 Armes Spéciales.

Liste des Upgrades :

1 Shock Trooper peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.
1 Sergeant peut être nommé Captain et acquiert la compétence Commandant pour +50 points.
1 Shock Trooper peut recevoir un Flamer pour +10 points.

ESCADRON DE STEEL TACARMS

3 Steel TacArms pour 150 points
ou 3 Shock TacArms pour 150 points
ou 3 Jam TacArms pour 150 points
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

1 TacArm peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.

FIRE TOAD

1 à 2 Fire Toad pour 100 points chaque
ou 1 à 2 Fire Toad Light Prince pour 100 points chaque
ou 1 à 2 Fire Toad Iron Rain pour 100 points chaque
ou 1 à 2 Fire Toad Lancelot pour 100 points chaque
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

Un Fire Toad peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.



FIRE CRAWLER

1 Fire Crawler pour 550 points
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

Le Fire Crawler peut être nommé Lieutenant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.

DEFENDER'S SNAKE

1 Defender's Snake pour 400 points
ou 1 Defender's Snake Cobra pour 400 points
ou 1 Defender's Snake Cobra M8 pour 400 points
dont 0 à 1 officier.

Liste des Upgrades :

Le Defender's Snake peut être nommé Sergeant et acquiert la compétence Leader pour +10 points.

STEEL TROOPERS

Les steel troopers sont la fierté des U.N.A., le symbole de leur force et de leur efficacité. Les steel troopers sont des soldats de métier exceptionnels, incarnations de l'efficacité militaire dotées des meilleures armes de l'humanité. Leur tâche : mener les armées White Stars, toujours à la pointe de l'offensive, percer les lignes adverses pour y répandre le feu et la mort.

Les steel troopers ont démontré que l'impossible n'était qu'une question d'entraînement, de matériel et d'efficacité au combat. Ils ont mis en application la solution universelle : être les meilleurs. Les meilleurs n'ont jamais de problème, seulement des défis à relever.



STEEL TROOPER

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

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

Notes : /



STEEL TROOPER – MISSILE LAUNCHER

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-
Missile Launcher	60cm	2xAC3+	-

Notes : /



STEEL TROOPER – LASER GUN

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

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

Notes : /



FORMER UN STEEL TROOPER

La formation des steel troopers est l'une des plus exigeantes qui soient. Seuls les sous-officiers et officiers ayant un minimum de cinq ans d'expérience au sein d'une unité combattante peuvent postuler.

Les candidats passent ensuite des tests d'aptitude physique et mentale pendant six mois.

Les quelques candidats retenus entrent à l'école de guerre et participent pendant deux ans à la session d'entraînement de base, qui leur permettra de maîtriser toutes les armes de l'arsenal des U.N.A. Ceux qui parviennent au terme de ce cycle préliminaire sont incorporés dans une unité active et deviennent des steel troopers... en tant que simples soldats. Car il existe de nombreuses sessions de perfectionnement encore plus éprouvantes pour les officiers.

WING TROOPERS

Les wing troopers sont nés de la rencontre entre l'élite des U.N.A., les steel troopers, et le summum de la technologie U.N., le G-Pack.

Avec un G-Pack, un soldat entraîné peut faire des bonds de plusieurs centaines de mètres de long et balayer l'ennemi avant qu'il puisse réagir.

Fidèles à la doctrine des U.N.A. « *better is better !** », les White Stars ont confié le G-Pack aux meilleurs de leurs soldats et les ont soumis à un entraînement intensif. Intégrer les wing troopers est l'un des plus grands honneurs pour un steel trooper. Seuls les éléments les plus disciplinés sont sélectionnés, car maintenir une formation et viser avec précision après avoir utilisé un G-pack n'a rien de facile.

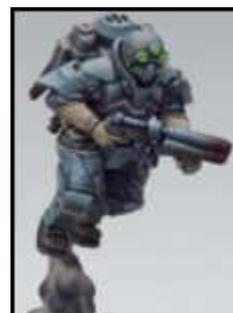


WING TROOPER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-
Multilaser	(15cm)	(Arme Légère)	-

Notes : Réacteurs Dorsaux



WING TROOPER – LASER GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

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

Notes : Réacteurs Dorsaux



WING TROOPER – MISSILE LAUNCHER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-
Missile Launcher	60cm	2xAC4+	-

Notes : Réacteurs Dorsaux





WING TROOPER – SNIPER GUN

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Combat Knife	(contact)	(Arme d'Assaut)	-
Sniper Gun	60cm	AP4+/AC5+	-

Notes : Réacteurs Dorsaux, Sniper



SHOCK TROOPERS

Il y a des têtes brûlées qui préfèrent le combat rapproché, les affrontements vicieux au détour d'une course, les corps à corps à l'angle d'une tranchée, les empoignades dans l'obscurité d'un tunnel exigü. Les shock troopers accueillent tous ces drogués du danger et de l'adrénaline.

Il faut un entraînement et une mentalité particulière pour accepter de combattre au corps à corps dans l'obscurité et contre des non-humains.

Les shock troopers sont spécifiquement entraînés au corps à corps et à l'assaut en intérieur. Ils connaissent toutes les méthodes pour démembrer et découper tout ce qui passe à leur portée, que la cible soit un Avan, un morphos ou une machine.



SHOCK TROOPER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	4+	6+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Pike	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
SMG	(15cm)	(Arme Légère)	-	

Notes : Réacteurs Dorsaux



SHOCK TROOPER - FLAMER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	4+
ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES	
Power Pike	(contact)	(Arme d'Assaut)	-	
Flamer	Gabarit	2PB	Ignore les Couverts	

Notes : Réacteurs Dorsaux



STEEL TACARMS

Plus rapides, plus forts, plus brutaux : les steel TacArms (tactical armor units) sont la quintessence de l'infanterie U.N.

Équipées des fleurons de la technologie d'Ava, ces troupes hors du commun n'ont pas d'égaux sur le champ de bataille.

Trois steel TacArms sont en mesure de détruire n'importe quel ennemi, du simple fantassin au marcheur de combat moyen. C'est d'ailleurs à cela que l'on emploie les steel TacArms : écraser la résistance ennemie partout où elle se manifeste, avec une puissance irrésistible.



STEEL TACARMS

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
2 x Laser Gun	45cm	MA4+	-

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque



SHOCK TACARMS

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	4+	4+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Power Lance	(contact)	(Arme d'Assaut)	MA
Flamer	Gabarit	2PB	Ignore les Couverts

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque, Réacteurs Dorsaux



JAM TACARMS

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Infanterie	30cm	5+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Jammer	30cm	AC4+	TT
Missile Launcher	60cm	2xAC4+	-

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque



FIRE TOAD

Les recon striders LATCS (Light Anti Tank Combat Strider) forment l'épine dorsale des pelotons blindés des U.N.A. Rapides, exceptionnellement manoeuvrables, ils ont été conçus comme le complément idéal aux steel troopers. Ils avancent en même temps que l'infanterie et lui offrent couvert et appui feu. Leurs pilotes sont des héros adulés par la population civile des U.N.A., qui leur consacre feuillets, films et *comics* de toutes sortes.



FIRE TOAD

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Laser Cannon (gauche)	45cm	MA4+	Arc de Tir Frontal
Light Laser Cannon (droite)	45cm	MA4+	Arc de Tir Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 3

Table des Dommages :

1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
5	Arme Gauche endommagée (R)
6	Arme Droite endommagée (R)
7	Le Fire Toad est détruit

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



FIRE TOAD – LIGHT PRINCE

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Laser Cannon (gauche)	45cm	MA4+	Arc de Tir Frontal
Light MG (droite)	30cm	3xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 3

Table des Dommages :

1D6	RESULTAT
1-4	Dommages à la coque
5	Arme Gauche endommagée (R)
6	Arme Droite endommagée (R)
7	Le Fire Toad est détruit

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





FIRE TOAD – IRON RAIN

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light MG (gauche)	30cm	3xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal
Light MG (droite)	30cm	3xAP4+/AC6+	Arc de Tir Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 3

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	5	Arme Gauche endommagée (R)
	6	Arme Droite endommagée (R)
	7	Le Fire Toad est détruit



FIRE TOAD - LANCELOT

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

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Light Grenade Launcher (gauche)	45cm	2BP	Frontal, Tir Indirect
Light Grenade Launcher (droite)	45cm	2BP	Frontal, Tir Indirect

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 3

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
	1-4	Dommages à la coque
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	5	Arme Gauche endommagée (R)
	6	Arme Droite endommagée (R)
	7	Le Fire Toad est détruit



DEFENDER'S SNAKE

L'arsenal U.N. n'aurait pas été complet s'il n'avait pas inclus des marcheurs de combat capables d'exploiter des armes à longue distance et de tirer avec précision sur les blindés ennemis. Combinant vitesse, puissance de feu et longue portée, le Defender's Snake est sans aucun doute l'une des plus grandes réussites industrielles U.N. : développé en un temps record, il s'est rapidement imposé comme l'avenir du marcheur de combat moyen.

Les pilotes de Defender's Snake sont enviés par tous ceux qui rêvent de se retrouver aux commandes d'un chasseur de blindés.



DEFENDER'S SNAKE

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Missile Launcher (gauche)	60cm	4xAC3+	Frontal
Medium Missile Launcher (droite)	60cm	4xAC3+	Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 6

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	7-8	Arme Gauche endommagée (R)
	8-9	Arme Droite endommagée (R)
	10	Le Defender's Snake est détruit



DEFENDER'S SNAKE - COBRA

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Mortar (gauche)	45cm	4BP	Frontal, Tir Ind.
Medium Missile Launcher (droite)	60cm	4xAC3+	Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 6

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	7-8	Arme Gauche endommagée (R)
	8-9	Arme Droite endommagée (R)
	10	Le Defender's Snake est détruit





DEFENDER'S SNAKE – COBRA M8

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Medium Laser Cannon (gauche)	60cm	4xAP3+/AC4+	Frontal
Medium Missile Launcher (droite)	60cm	4xAC3+	Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommages : 6

Table des Dommages :	1D6	RESULTAT
<i>Ajoutez +1 au résultat pour chaque point de dégâts reçu.</i>	1-4	Dommages à la coque (Sans Effet)
	5-6	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	7-8	Arme Gauche endommagée (R)
	8-9	Arme Droite endommagée (R)
	10	Le Defender's Snake est détruit



FIRE CRAWLER

Le Heavy Anti Tank Combat Strider « Fire Crawler » se pose sur le champ de bataille comme une énorme araignée et tisse sa toile de mort, faite d'énergie bouillonnante et d'explosions assourdissantes. Aucun marcheur de classe inférieure ne peut faire face à ce monstre de technologie, ni en termes de puissance de feu, ni en termes d'endurance.

Les Fire Crawler, malheureusement, restent des unités très rares et coûteuses, notamment parce qu'ils utilisent des armes extrêmement complexes issues de dernières avancées de la science des U.N.A.

Leur graser, qui déchaîne les forces de la gravité elle-même, est une arme de défense sol-espace, capable de frapper un vaisseau spatial en orbite et de le vaporiser d'un coup... Le Fire Crawler, par sécurité, ajoute à cet armement épique soixante centimètres de blindage haute performance et une triple redondance de tous ses systèmes !



FIRE CRAWLER

TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF
Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+

ARMES	PORTEE	PUISSANCE	NOTES
Heavy Grazer (gauche)	60cm	3xMA3+	Arc de Tir Frontal
Heavy Grazer (droite)	60cm	3xMA3+	Arc de Tir Frontal

Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

Capacité de Dommage : 8

Table des Dommages :

	1D6	RESULTAT
	1-6	Dommages à la coque (Sans Effet)
	7-8	Propulsion : -5cm de mvt (R) (C)
	9-10	Arme Gauche endommagée (R)
	11-13	Arme Droite endommagée (R)
	14	Le Defender's Snake est détruit

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



FEUILLE DE REFERENCE DES UNITED NATIONS OF AVA

VALEUR STRATEGIQUE 5 – INITIATIVE 2+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	FF	ARME	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Steel Trooper	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Laser Rifle	30cm	AP5+	/
Steel Trooper – Missile Launcher	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Missile Launcher	60cm	2xAC3+	/
Steel Trooper – Laser Gun	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Laser Gun	45cm	MA4+	/
Wing Trooper	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Multilaser	(15cm)	Armes Légères	Réacteurs Dorsaux
Wing Trooper – Missile Launcher	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Missile Launcher	60cm	2xAC3+	Réacteurs Dorsaux
Wing Trooper – Laser Gun	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Laser Gun	45cm	MA4+	Réacteurs Dorsaux
Wing Trooper – Sniper Gun	Infanterie	30cm	5+	6+	5+	Sniper Gun	45cm	AP4+/AC5+	Réacteurs Dorsaux, Sniper
Shock Trooper	Infanterie	30cm	5+	4+	6+	Power Pike SMG	(contact) (15cm)	Arme d'Assaut Armes Légères	Réacteurs Dorsaux
Shock Trooper – Flamer	Infanterie	30cm	5+	6+	4+	Flamer	(gabarit)	2PB – Ignore les couverts	Réacteurs Dorsaux
Steel TacArms	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	2 x Laser Gun	45cm	MA4+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque
Shock TacArms	Infanterie	15cm	5+	4+	4+	Power Lance Flamer	(contact) (gabarit)	(Arme d'Assaut) – MA 2PB – Ign. Couv.	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque, Réacteurs Dorsaux
Jam TacArms	Infanterie	15cm	5+	6+	5+	Jammer Missile Launcher	30cm 50cm	AC4+ - TT 2xAC3+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Stoïque
Fire Toad	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+	2 x Light Laser Cannon	45cm	MA4+	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Fire Toad – Light Prince	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+	Light Laser Cannon Light MG	45cm 30cm	MA4+ 3xAP4+/AC6+	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Fire Toad – Iron Rain	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+	Light MG Light MG	30cm 30cm	3xAP4+/AC6+ 3xAP4+/AC6+	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Fire Toad – Lancelot	Engin de Guerre	30cm	5+	6+	5+	Light Grenade Launcher Light Grenade Launcher	45cm 45cm	2BP – Tir Indirect 2BP – Tir Indirect	CD 3, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Defender's Snake	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+	Med. Missile Launcher Med. Missile Launcher	60cm 60cm	4xAC3+ 4xAC3+	CD 6, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Defender's Snake – Cobra	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+	Medium Mortar Medium Missile Launcher	45cm 60cm	4PB – Tir Indirect 4xAC3+	CD 6, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Defender's Snake – Cobra M8	Engin de Guerre	20cm	4+	6+	5+	Medium Laser Cannon Medium Missile Launcher	60cm 60cm	4xAP3+/AC4+ 4xAC3+	CD 6, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur
Fire Crawler	Engin de Guerre	15cm	4+	6+	5+	2 x Heavy Grazer	60cm	3xMA3+	CD 8, Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Sans Peur, Marcheur

