

ZOMBIES Corp.



Army Book pour Trauma

Army Book pour Trauma, sur une proposition de Perno

Table des matières

<u>Introduction</u>	2
<u>Thématique de base</u>	2
<u>Gammes de figurines recommandées</u>	2
<u>Précision sur les figurines et leur armement</u>	2
<u>Composition d'armée</u>	3
<u>Les officiers</u>	3
<u>Les Unités de Fantassins Irréguliers</u>	4
<u>Zombies 1.0</u>	4
<u>Profil de base</u>	4
<u>Armement Disponible</u>	4
<u>Unité suicide de Zombies 1.0</u>	4
<u>Unité d'invasion de Zombies 1.0</u>	4
<u>Les Unités de Fantassins Réguliers</u>	5
<u>Zombies 2.0</u>	5
<u>Profil de base</u>	5
<u>Armement Disponible</u>	5
<u>Unité de zombies 2.0</u>	5
<u>Les Unités de Fantassins Élites</u>	6
<u>Zombies 3.0</u>	6
<u>Profil de base</u>	6
<u>Armement Disponible</u>	6
<u>Unité Scaphandre</u>	6
<u>Les Unités de Blindés de Reconnaissance</u>	7
<u>Profil de base</u>	7
<u>Armement Disponible</u>	7
<u>Unité Blindé Recon</u>	7
<u>Les blindés de Support</u>	8
<u>Profil de base</u>	8
<u>Armement Disponible</u>	8
<u>Unité Blindé Support</u>	8
<u>Les blindés Lourds</u>	9
<u>Profil de base</u>	9
<u>Armement Disponible</u>	9
<u>Unité Blindé Lourd</u>	9

Introduction

Thématique de base

Cet army book vous permettra de créer une armée de mercenaires zombies encadrés par quelques humains chargés de veiller au bon déroulement des opérations. Zombies Corp allie donc la marée de chaire humaine putréfiée à un soupçon de haute technologie, le tout à un tarif plus que compétitif. Si vous voulez jouer une armée qui sème la terreur dans le cœur de vos adversaires ou tout simplement si vous adorez crier « cervveeaaaaaux ! » à tout bout de champ, Zombies Corp est fait pour vous !

Gammes de figurines recommandées

Zombies de la peste games workshop, ONI rackham entertainment, figurines de l'Axe de Secret of the Third Reich ou de Dust.

Précision sur les figurines et leur armement

Cet army book se voulant générique, les noms des armes utilisés dans le reste de cet ouvrage sont génériques également, il est donc tout à fait acceptable d'utiliser une figurine avec un fusil à plasma ou un fulgurant lourd même si ces armes ne sont pas décrites, ce qui importe c'est la catégorie de l'arme, pas son appellation ni son apparence. Essayez toutefois de faire en sorte qu'une même arme appartienne toujours à la même catégorie. Si vos fulgurants sont comptés une fois comme « fusils d'assaut », toutes vos figurines avec fulgurant devraient être des figurines avec « fusils d'assaut ». Le but est toujours de représenter au mieux les profils de jeu et surtout que vous et votre adversaire soyez en mesure de les identifier facilement, distinctement et sans confusion possible.

Il en va de même pour les types de profils eux même. Si vous utilisez un marine de l'espace pour représenter un fantassin Régulier, tous les marines de l'espaces sont des Fantassins Réguliers, n'utilisez pas les mêmes figurines pour représenter des profils différents. Une fois encore la jouabilité doit être privilégiée et les figurines doivent être reconnues au premier coup d'œil.

Composition d'armée

Une armée Zombies Corp se découpe en sections de 5 unités maximum. Chaque section respecte le même schéma global. Une section doit être complète avant que l'armée ne puisse recruter une nouvelle section. Les unités de la section peuvent être recrutées dans n'importe quel ordre.

Section Zombies Corp

Unité de Fantassins Irréguliers

Unité de Fantassins Réguliers ou Irréguliers

Unité de Fantassins Réguliers ou Elites

Unité de Blindés de Reconnaissance ou de Fantassins Elites

Unité de Blindés de Reconnaissance, de Support ou Lourds

Les figurines de fantassins de l'armée disposent par défaut de la règle « **zombies** ». Si ce n'est pas le cas, la figurine sera indiquée comme étant « **vivante** ». Notez qu'en l'état actuel, tous les fantassins de l'armée sont des zombies.

Zombies : Au début de l'activation de l'unité, lancez autant de dés que de pertes subies par l'unité. Chaque « Up » permet de faire revenir une figurine. Celle-ci doit être une figurine présente à l'origine dans l'unité, il n'est pas possible de changer d'arme lourde par exemple. Chaque figurine remise en jeu doit être placée en suivant les règles habituelles de cohésion d'unité. Si cela n'est pas possible, la figurine ne peut pas être remise en jeu.

Les officiers

La chaîne de commandement Zombies Corp se divise en 3 groupes ; les sous officiers, les officiers et les officiers supérieurs.

Un officier quel que soit son grade est toujours un combattant standard de son unité, il diffère uniquement par sa caractéristique Commandement.

	Commandement
Sous-officier	1
Officier	4
Officier supérieur	6

Une armée Zombies Corp n'a qu'un nombre restreint d'officiers ou d'officiers supérieurs compétents, toujours bien à l'abri dans un blindé. Inclure de tels commandants à un coût :

1 officier supérieur (1pts)

2 officiers (1pts)

Les officiers et officiers supérieurs peuvent remplacer n'importe quel sous-officier de l'armée lors de la constitution des listes.

Les Unités de Fantassins Irréguliers

Zombies 1.0

Les zombies 1.0 sont des cadavres réanimés par un sérum biochimique auxquels ont pu être apportées quelques améliorations. Ils sont sommairement contrôlés à distance par les généraux de Zombies Corp.

Les zombies 1.0 sont potentiellement très différents les uns des autres et chaque combattant peut être différent de son « camarade ». Pour les besoins du jeu, ils sont représentés par un profil unique.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Zombie 1.0	10	3	3	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Griffes et dents	-	2	-	0	1

Unité suicide de zombies 1.0

Les unités suicide de zombies 1.0 sont déployées en première ligne pour protéger leurs camarades du gros des tirs ennemis pendant l'avance de l'armée.

Effectif normal (2pts) : 6 Zombies 1.0 équipés de griffes et de dents.

Effectif étendu (3pts) : 9 Zombies 1.0 équipés de griffes et de dents.

Tous les combattants de l'unité portent des charges explosives. Au lieu de résoudre une salve au corps, vous pouvez choisir de faire exploser les charges de l'unité. Chaque fantassin (ami ou ennemi) à portée de contact d'au moins un zombie 1.0 de l'unité subit un impact de Force 5. Les pertes sont retirées par le joueur contrôlant l'unité subissant les touches.

De plus, chaque zombie 1.0 de l'unité inflige une touche automatique à tout véhicule avec lequel il est en contact (un véhicule subit donc autant de touches que de zombies avec lesquels il est en contact). Ces touches infligent un dommage sur un « Down » dans le cas des véhicules ennemis et sur un « Up » dans le cas des véhicules alliés, quelle que soit l'Armure du véhicule.

Retirez ensuite l'unité suicide du jeu.

Une unité suicide de zombies 1.0 n'a pas le droit de mener un assaut suicide classique contre un véhicule.

Unité d'invasion de zombies 1.0

Les unités d'invasion de zombies 1.0 comptent sur le nombre pour submerger l'ennemi.

Effectif normal (2pts) : 8 Zombies 1.0 équipés de griffes et de dents.

Effectif étendu (4pts) : 12 Zombies 1.0 équipés de griffes et de dents.

Toutes les unités d'invasion ont la compétence « Renfort ».

Renfort : une unité en effectif étendu qui est éliminée du champ de bataille n'est pas totalement perdue. Lors de la prochaine phase de commandement, la carte de l'unité est remise dans la séquence d'activation et pourra être jouée normalement comme une unité en réserve. L'unité ne revient toutefois pas avec son effectif étendu, mais simplement en effectif normal.

Les Unités de Fantassins Réguliers

Zombies 2.0

Les zombies 2.0 présentent de nettes améliorations par rapport aux modèles 1.0. Ils disposent de plus d'autonomie et sont capables d'utiliser un équipement plus sophistiqué.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Moyenne

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Zombie 2.0	10	3	3	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Fusils d'assaut	3	1	-	2	1
Tronçonneuse	-	1	-	2	1
Canon laser	7	1	-	8	1
Mitrailleuse	4	3	-	4	1
Lance-grenades	3	1	2	2	1

Unité de zombies 2.0

Les unités de zombies 2.0 avancent inexorablement vers l'ennemi, encaissant salves après salves jusqu'à ce que l'ennemi soit trop proche pour leur échapper.

Effectif normal (3pts): 5 zombies 2.0 équipés de Fusils d'assaut et de Tronçonneuses
1 zombie 2.0 avec Canon laser, Mitrailleuse, ou Lance-grenades.

Effectif étendu (5pts) : Effectif normal +
2 zombies 2.0 équipés de Fusils d'assaut et de Tronçonneuses
1 porteur d'arme spéciale identique à la première.

Les Unités de Fantassins Élites

Zombies 3.0

Les zombies les plus doués sont parfois déployés en unités de combattants lourdement armés et protégés par des armures lourdes. Leur blindage leur permet de porter le feu là où d'autres modèles meilleur marché ne résisteraient pas longtemps.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Large

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement
Zombie 3.0	10	3	5	0

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Tronçonneuse lourde	-	1	-	5	1
Canon laser	7	1	-	8	1
Lance-flammes	[2]	1	3	4	1
Mitrailleuse	4	3	-	4	1
Lance-grenades	3	1	2	2	1

Unité de zombies 3.0

Une unité de zombies 3.0 est composée de 3 combattants en armure, chacun pouvant recevoir 2 armes. Chaque combattant peut recevoir une combinaison d'arme différente.

Effectif normal (6pts) : 3 zombies 3.0 équipés chacun de 2 armes au choix.

Les Unités de Blindés de Reconnaissance

Les blindés de reconnaissance de Zombies Corp sont de deux types, marcheurs ou roulants. Les marcheurs préparent l'avancée des fantassins en se trouvant en première ligne des combats. Les roulants sacrifient une partie de leur puissance de feu au profit d'une plus grande résistance afin d'assurer la protection des responsables de mission.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	18	2	6	0	XIOIO	NA
Châssis de type Roulant	22	2	6	0	XIOOIOO	Avant
Sous-officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Canon laser	7	1	-	8	1
Mortier	4	1	2	4	1
Mitrailleuse	4	3	-	4	1

Unité de blindés de reconnaissance

Les unités de blindés de reconnaissance sont largement utilisées pour précéder un assaut de fantassin en préparant le terrain pour l'avancée des troupes plus fragiles. Leur rapidité et leur résistance leur permet d'aller frapper rapidement les lignes arrières de l'ennemie.

Effectif normal (5pts) : 1 blindé de reconnaissance sous-officier, équipé de 2 armes au choix pour les marcheurs mais d'une seule arme au choix pour les roulants.

Effectif étendu (9pts) : Effectif normal +
1 blindés de reconnaissance identique au premier.

Chaque combattant de l'unité dispose de la compétence « Auto-réparation ».

Auto-réparation : un blindé qui possède cette compétence peut se réparer lui-même pendant son activation. Cette réparation est une action supplémentaire. Le blindé peut annuler les effets d'un Incident ou effacer un point de dommage de sa ligne de structure.

Les blindés de Support

Les blindés de support de Zombies Corp sont de deux types, marcheurs ou roulants. Les marcheurs sont principalement utilisés en soutien des premières lignes de fantassins, utilisant leur armement pour pulvériser les ennemis avec une puissance de feu suffisante pour inquiéter la masse d'infanterie et surtout, utilisant leur blindage afin de couvrir l'avancée des troupes les plus précieuses. Les roulants servent principalement de QG ambulant et bénéficient donc d'une résistance accrue au détriment de leur puissance de feu.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	15	3	8	0	XOIOIO	NA
Châssis de type Roulant	22	3	8	0	XOIOOIOO	Avant
Sous-officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Canon laser lourd	7	2	-	8	1
Mortier moyen	4	1	4	4	1
Mitrailleuse lourde	4	4	-	5	1

Unité Blindé Support

Effectif normal (8pts) : 1 blindé de support sous-officier, équipé de 2 armes au choix pour les marcheurs mais d'une seule arme au choix pour les roulants.

Chaque combattant de l'unité dispose de la compétence « Auto-réparation ».

Auto-réparation : un blindé qui possède cette compétence peut se réparer lui-même pendant son activation. Cette réparation est une action supplémentaire. Le blindé peut annuler les effets d'un Incident ou effacer un point de dommage de sa ligne de structure.

Les blindés Lourds

Les blindés lourds sont de deux types, marcheurs ou roulants. Ce sont les engins les plus résistants qu'une armée Zombies Corp puisse déployer. Il s'agit d'une pièce maîtresse de l'arsenal disponible, mais ils sont très rares.

Profil de base

Taille de la figurine: Taille Grande

	Mouvement	Moral	Armure	Commandement	Ligne de structure	Arc de Tir
Châssis de type Marcheur	15	3	9	0	XOIOOIO	NA
Châssis de type Roulant	18	3	9	0	XOIOIOIOO	Avant
Sous-officier				1		

Armement Disponible

	Précision	Cadence	Aire d'effet	Force	Domage
Canon laser super lourd	7	2	-	10	2
Mortier lourd	4	2	4	6	1
Canon sismique	4	1	4	7	2

Unité Blindé Lourd

Effectif normal (13pts) : 1 blindé lourd sous-officier équipé de 2 armes au choix pour les marcheurs mais d'une seule arme au choix pour les roulants.

Chaque combattant de l'unité dispose de la compétence « Auto-réparation ».

Auto-réparation : un blindé qui possède cette compétence peut se réparer lui-même pendant son activation. Cette réparation est une action supplémentaire. Le blindé peut annuler les effets d'un Incident ou effacer un point de dommage de sa ligne de structure.