

# CHAUDRON DE SANG

Source Inquisitor n° 2 - traduction Patatovitch

## PROFIL DU VEHICULE

### EQUIPAGE :

**DEMON LIE (Khorne)**

### EPERONNAGE :

**FORCE : 10**

**DOMMAGES : D20**

**SAUVEGARDE : -6**

### MOUVEMENT :

**VITESSE REDUITE : 12.5 cm**

**VITESSE DE COMBAT : 25 cm**

**GRANDE VITESSE : 37.5 cm**

**TYPE : A ROUES**



### ARMEMENT :

Un **canon de sang** avec un angle de tir de 90° vers l'avant. Le canon de sang utilise les règles du canon Inferno. Reportez-vous au Codex de la Garde Impériale. Le canon de sang affectera cependant les membres d'équipage des véhicules blindés sur un 4, 5 ou 6 et non sur un 6 dans le cas d'un canon Inferno.

### SPECIAL :

En tant que machine démon de Khorne, le Chaudron utilise les cartes véhicules Possession démoniaque et Destructeur du codex du Chaos. Les effets de ces cartes sont déjà inclus sur cette fiche. Voyez le codex du Chaos pour tous les détails.

### PSYCHOLOGIE :

Le Chaudron de Sang provoque la Terreur comme décrit dans la section Psychologie du livre de règles.

## PROFIL DE L'ARME

| Arme          | Portée     |        | Pour Toucher |        | F | Dom. | Modif de Svg | Facteur de Pénétration | Spécial    |
|---------------|------------|--------|--------------|--------|---|------|--------------|------------------------|------------|
|               | Courte     | Longue | Courte       | Longue |   |      |              |                        |            |
| Canon de Sang | Gabarit LF | Lourd  | -            | -      | 6 | D6   | -4           | 6+2D6                  | cf. Règles |

**COUT 180 points**

| D6  | Localisation | Blindage |                   |
|-----|--------------|----------|-------------------|
|     |              | Avant    | Latéral / Arrière |
| 1   | Roue*        | 18       | 18                |
| 2-4 | Coque        | 23       | 23                |
| 5-6 | Canon        | 20       | 20                |

\* Touche la plus proche de l'attaquant

## D6 Tableau des dommages aux roues

- Les roues sont endommagées mais continuent à rouler. Le Chaudron de Sang ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 5 Une roue est détruite. Le Chaudron de Sang se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- 6 Une roue est arrachée et l'impact retourne le véhicule. La carcasse tombe à 1D6 x 2.5cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D6 touches de Force 7 avec un malus de -2 à la sauvegarde.

## D6 Tableau des dommages à la coque

- 4 Aucun effet.
- 5 Le moteur du Chaudron de Sang explose. Le véhicule pivote sous le souffle de l'explosion et retombe face à une direction aléatoire. Il ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie. Il peut cependant encore tirer.
- 6 Une étincelle enflamme le carburant du Chaudron de Sang qui prend feu. Le véhicule est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7.5cm subissent 1D6 touches de Force 10 avec un modificateur de sauvegarde de -3.

## D6 Tableau des dommages au canon

- Le canon est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4+ sur 1D6.
- 5 Le canon est détruit et l'arme ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- 6 Le canon est détruit comme ci-dessus mais l'explosion provoque des dommages secondaires dans la coque. Lancez un dé sur la table de dommages à la coque pour en déterminer les effets.

Fiche produite par ARMORCAST en coopération avec Games Workshop Ltd. Copyright 1996 Games Workshop Ltd. Tout droits réservés. Sous licence de Games Workshop Ltd Warhammer et Games Workshop sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Cauldron of Blood est une marque de Games Workshop Ltd. Utilisée sous licence.