

CHIMEDON

Source Inquisitor n° 16 - traduction Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

EQUIPAGE :

1 PILOTE
2 SERVANTS

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 15 cm
VITESSE DE COMBAT : 30 cm
GRANDE VITESSE : 50 cm
TYPE : CHENILLES

EPERONNAGE :

FORCE : 8
DOMMAGES : D12
SAUVEGARDE : -5



REGLES SPECIALES :

Le Chimedon est un véhicule de soutien, une Chimère normale est requise dans l'armée pour chaque Chimedon. Grâce à son obusier, il ajoute un tir de barrage avant la partie.

ARMEMENTS :

Un **obusier** et un **fulgurant** sur tourelle avec un angle de tir de 360°. Le fulgurant peut être utilisé par le servent de la tourelle (à la place des autocanons) ou par une figurine transportée. Un **bolter** lourd monté sur la coque avant un angle de tir de 90° vers l'avant. **Trois fusils laser** montés sur des postes de tirs latéraux avec un angle de tir de 180° du coté approprié. Les fusils laser ne peuvent être utilisés que par des figurines transportées. Toutes les armes sont équipées de viseurs. Le Chimedon peut être équipé d'**auto-lanceurs** alimentés en **grenades aveuglantes** ou à **fragmentation** (+5 points) ou en **projectiles à fragmentation** (+10 points)

TRANSPORT :

1 escouade de la Garde Impériale plus un personnage

PROFIL DE L'ARME

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Obusier	0-50	50-180	-	-	8	2D6	-3	3D6+8	Gabarit 5cm
Fulgurant	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4	Tir soutenu 1 D
Bolter Lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D4+D6+5	Tir soutenu 2D

COUT 170 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1-2	Chenille	16	16
3-5	Coque	21	18
6	Tourelle	20	20

D6 Tableau des dommages aux chenilles

- 1 La chenille est endommagée mais continue à fonctionner. Le Chimedon ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-5 Une chenille est arrachée. Le Chimedon se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- 6 Une chenille 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. Lancez 1D6 par figurine à bord : elle est tuée sur un jet de 4+. Les survivants peuvent débarquer selon les règles normales.

D6 Tableau des dommages à la coque

- 1 Le pilote est tué. Le Chimedon se déplace hors de contrôle tant que le pilote n'est pas remplacé.
- 2-3 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.
- 4 Le moteur du Chimedon explose, tuant l'équipage. Le tank pilote 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.
- 5 Une étincelle enflamme le carburant du Chimedon qui prend feu, tuant l'équipage. L'épave se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis explose. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7.5cm de l'épave subit des dommages équivalents à ceux d'un lance-flammes lourd.
- 6 Le magasin de munitions explose. Le Chimedon 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 à la tourelle

- 1 L'obusier est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 2 La tourelle est faussée et ne peut plus tourner. L'obusier ne peut tirer que sur les cibles directement face à lui dans la direction où il est bloqué.
- 3 L'obusier est détruit et est inutilisable pour le reste de la partie.
- 4 L'obusier est détruit comme ci-dessus mais l'impact déclenche une explosion secondaire dans le Chimedon. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer les effets de cette seconde explosion.
- 5-6 Les munitions stockées dans la tourelle explosent et le Chimedon est détruit. L'équipage est tué et la tourelle soufflée par l'explosion est éjectée sur 2D6 x 2,5cm avant de s'écraser. Tout ce qui se trouve au point de chute subit 1D6 touches de Force 9 avec un malus de -6 à la sauvegarde.