

# TANK ANTIGRAV FALCON

Ancienne version

Inquisiteur N° 2

## PROFIL DU VEHICULE

### EQUIPAGE :

1 PILOTE ELDAR  
1 ARTILLEUR ELDAR

### MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 25 cm  
VITESSE DE COMBAT : 50 cm  
GRANDE VITESSE : 75 cm  
TYPE : ANTIGRAV

### EPERONNAGE :

FORCE : 8  
DOMMAGES : D12  
SAUVEGARDE : -5



### ARMEMENTS :

Un **canon laser** avec un angle de tir de 45° vers l'avant. Des **catapultes à shuriken jumelées** avec un angle de tir de 90° fixe à l'avant. Toutes les armes sont équipées de viseurs. Du fait que les **catapultes à shuriken** sont largement pourvues en munition, vous pouvez relancer tous les dés de tirs soutenus donnant des enrayements.

### TRANSPORT :

Le Falcon peut embarquer onze eldars ou deux plate-formes d'appui avec leur équipage.

### REGLES SPECIALES:

Le Falcon peut faire des attaques éclairs. Il peut cependant être attaqué au corps à corps à comme un véhicule normal.

## PROFIL DE L'ARME

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif. de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-
Catapultes shuriken	0-30	30-60	+1	-	4	1	-2	D6+4	Tir soutenu 2D

COUT 150 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Moteur antigrav	16	15
2-5	Coque	21	18
6	Canon laser	17	15

## D6 Tableau des dommages au moteur antigrav

- Le moteur antigrav est endommagé mais continue à fonctionner. Le Falcon ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- Le moteur antigrav est détruit. Le Falcon se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.
- Le moteur antigrav est détruit et l'explosion 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

- Le pilote est tué. Le Falcon se déplace hors de contrôle tant que le pilote n'est pas remplacé.
- Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 par figurine transportée. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, elles sont touchées et tuées.
- Le moteur du Falcon explose, tuant tous les occupants du véhicule. 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.
- Une étincelle enflamme le carburant du Falcon qui prend feu, tuant tous les occupants. Le tank 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 laser

- Le canon laser est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- Le canon laser est détruit et est inutilisable pour le reste de la partie.
- Le canon laser est détruit comme ci-dessus mais un éclat provoque une explosion secondaire dans la coque. Lancez un dé sur le tableau de dommages à la coque.