

FICHES DES VÉHICULES DES LÉGIONS SPACE MARINES pour Warhammer 40,000 2^{ème} édition

Par Patatovitch, pour Taran
Avril 2016
+ ajouts février 2020

SOMMAIRE :

- Moto-jet Scimitar
- Land-Speeder des Légions
- Land-Speeder Javelin
- Malcador des Légions
- Sicaran
- Dreadnought Comtempтор
- Dreadnought de siège Leviathan

MOTOJET SCIMITAR

Taran 2016, Image ForgeWorld, V1.0

PROFIL DU VEHICULE

EPERONNAGE :

FORCE : 5
DOMMAGES : D4
SAUVEGARDE : -2

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 25cm
VITESSE DE COMBAT : 37,5cm
GRANDE VITESSE : 75cm
TYPE : ANTI-GRAV



EQUIPAGE :

1 PILOTE SPACE MARINE

ARMES :

Un **bolter lourd** avec **visueur** monté sur la coque avec un arc de tir de 45° vers l'avant. Le bolter lourd peut être remplacé par un **lance-plasma lourd Hérésie** (+15pts), un **Volkite Culvarin** (+25pts) ou un **multifuseur** (+50pts).

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom	Modif	Facteur	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	2DTS
Lance-plasma lourd Hérésie	0-50	50-100	-	-	7	D4	-2	D6+D4+7	1DTS Surchauffe
Volkite Culvarin	0-45	45-125	-	-	6	D6	-2	2D6+6	3DTS
Multifuseur	0-30	30-60	-	-	8	2D12	-4	2D12+D6+8	Gab. 5cm

COÛT : 65 points

Blindage

D6	Localisation	Avant / Latéral	Arrière
1-2	Pilote		Voir ci-dessous
3-6	Moto-jet	12	10

D6 Tableau des dommages au Land Speeder

- 1 L'arme de la motojet est détruite et ne peut plus être utilisée.
- 2 Le réacteur de la motojet est endommagé, réduisant sa puissance. La motojet ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 3 Les commandes de la motojet sont endommagées, ce qui la rend difficile à contrôler. Lancez 1D6 au début de chaque phase mouvement de la moto : sur un 1, 2 ou 3, la motojet se déplace hors de contrôle durant ce tour.
- 4 Le moteur de la motojet est détruit et elle s'écrase dans une direction aléatoire à 1D6x2,5cm. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D3 touches de F6 avec un malus de -2 à la sauvegarde. Le pilote peut s'éjecter avant que la moto-jet ne s'écrase, mais il subira des dommages si cette dernière avait une vitesse supérieure à 25cm durant son mouvement précédent.
- 5 Le moteur explose, tuant le pilote. L'épave s'écrase dans une direction aléatoire à 2D6 x 2,5cm. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D3 touches de F6 avec un modificateur de -2 à la sauvegarde.
- 6 Le réservoir s'enflamme, tuant le pilote. L'épave en feu se déplace hors de contrôle au prochain tour avant d'exploser, dispersant des débris autour d'elle et causant 1D3 touches de F8 avec un malus de -3 à la sauvegarde à toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7,5cm de la moto.

D6

Pilote

Lancez un dé pour déterminer si le pilote est tué en utilisant les règles normales de tir. Le pilote a une Endurance de 4 et 1PV. Il porte une armure qui lui confère un jet de sauvegarde de 3+. Si le pilote est tué, la moto-jet se déplace aléatoirement jusqu'à ce qu'elle quitte la table, s'écrase ou soit détruite.

LAND SPEEDER DES LÉGIONS

Taran 2016, Image Games Workshop

PROFIL DU VEHICULE

EPERONNAGE :

FORCE : 6
DOMMAGES : D6
SAUVEGARDE : -3

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 25cm
VITESSE DE COMBAT : 50cm
GRANDE VITESSE : 75cm
TYPE : ANTI-GRAV



EQUIPAGE :

1 PILOTE SPACE MARINE 1 SERVANT SPACE MARINE

ARMES :

Un **bolter lourd** avec **visueur** monté sur la coque avec un arc de tir de 90° vers l'avant. Le bolter lourd peut être remplacé par un **lance-flammes lourd** (+10pts) ou un **multifuseur** (+50pts).

Le Land Speeder peut avoir un armement secondaire avec une arc de tir de 360° : **lance-missiles Havoc** (+30pts), **bolter lourd** (+15pts), **lance-plasma lourd Hérésie** (+20pts) ou **fusil à gravité** (+15pts).

Toutes les armes ont des **visueurs**.

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom	Svg	Facteur	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	2DTS

COÛT : 70 points

Blindage

D6	Localisation	Avant	Latéral/Arrière
1-2	Équipage*		Voir ci-dessous
3-6	Land Speeder	10	10

* Touche le marine le plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages au Land Speeder

- 1 Le bolter lourd de coque du Land Speeder est détruit et ne peut plus être utilisé.
- 2 L'armement secondaire est détruit et ne peuvent plus être utilisés. S'il n'y a pas d'armement secondaire, le coup n'a aucun effet.
- 3 La direction du Land Speeder est faussée, le rendant difficile à piloter. Lancez 1D6 au début de chaque phase de mouvement du Land Speeder. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le pilote garde le contrôle du véhicule et se déplace normalement. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le Land Speeder se déplace hors de contrôle durant ce tour.
- 4 Le moteur du Land Speeder ne fonctionne plus et le véhicule s'écrase dans une direction aléatoire à 2D6 x2,5cm. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D3 touches F6 avec un modificateur de -2 à la sauvegarde.
- 5 Le moteur du Land Speeder explose, tuant l'équipage. L'épave s'écrase dans une direction aléatoire à 2D6 x2,5cm. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D3 touches F6 avec un modificateur de -2 à la sauvegarde.
- 6 Le réservoir prend feu tuant l'équipage. L'épave en feu s'écrase dans une direction aléatoire à 2D6 x2,5cm. Lorsque le Land Speeder touche le sol, ses munitions explosent, infligeant 1D3 F8 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde à toute figurine se trouvant dans un rayon de 7,5cm.

D6 Équipage

Lancez un dé pour déterminer si le membre d'équipage est tué en utilisant les règles normales de tir. Le pilote a une Endurance de 4 et 1PV. Il porte une armure qui lui confère un jet de sauvegarde de 3+. Si le pilote est tué, le Land Speeder est hors de contrôle pour le reste de la partie ou jusqu'à ce que le servent prenne les commandes. Si le servent est tué, le bolter lourd de coque ne peut plus être utilisé, bien que le pilote puisse encore faire tirer l'armement secondaire.

LAND SPEEDER JAVELIN

Taran 2016, Image ForgeWorld

PROFIL DU VEHICULE

EPERONNAGE :

FORCE : 6
DOMMAGES : D6
SAUVEGARDE : -3

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 25cm
VITESSE DE COMBAT : 50cm
GRANDE VITESSE : 75cm
TYPE : ANTI-GRAV



EQUIPAGE :

1 PILOTE SPACE MARINE 1 SERVANT SPACE MARINE

ARMES :

Un **bolter lourd** avec **viseur** monté sur la coque avec un arc de tir de 90° vers l'avant. **Deux canons laser jumelés** avec **viseur** avec un arc de tir de 90° vers l'avant.

Le bolter lourd peut être remplacé par un **lance-flammes lourd** (+10pts) ou un **multifuseur** (+50pts).

Les canons laser peuvent être remplacés par un **lance-missiles Cyclone*** (gratuit).

* Considérez qu'il y a 26 missiles mais qu'il est impossible d'en tirer plus de 12 d'un coup (sur la taille des gabarits cf. Arsenal sur Taran ou l'errata du WDF 25). Il est impossible de déclencher une salve intempestive sur le Cyclone d'un Javelin.

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom	Modif	Facteur	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	2DTS

COÛT : 150 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant / Latéral	Arrière
1-2	Équipage*	Voir ci-dessous	
3-6	Land Speeder	12	10

* Touche le marine le plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages au Land Speeder

- 1 Le bolter lourd du Land Speeder est détruit et ne peut plus être utilisé.
- 2 Les canons laser sont détruits et ne peuvent plus être utilisés.
- 3 La direction du Land Speeder est faussée, le rendant difficile à piloter. Lancez 1D6 au début de chaque phase de mouvement du Land Speeder. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le pilote garde le contrôle du véhicule et se déplace normalement. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le Land Speeder se déplace hors de contrôle durant ce tour.
- 4 Le moteur du Land Speeder ne fonctionne plus et le véhicule s'écrase dans une direction aléatoire à 2D6 x2,5cm. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D3 touches F6 avec un modificateur de -2 à la sauvegarde.
- 5 Le moteur du Land Speeder explose, tuant l'équipage. L'épave s'écrase dans une direction aléatoire à 2D6 x2,5cm. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D3 touches F6 avec un modificateur de -2 à la sauvegarde.
- 6 Le réservoir prend feu tuant l'équipage. L'épave en feu s'écrase dans une direction aléatoire à 2D6 x2,5cm. Lorsque le Land Speeder touche le sol, ses munitions explosent, infligeant 1D3 F8 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde à toute figurine se trouvant dans un rayon de 7,5cm.

Équipage

Déterminer si le membre d'équipage est tué en utilisant les règles normales de tir. Le pilote a une Endurance de 4 et 1PV. Il porte une armure qui lui confère un jet de sauvegarde de 3+. Si le pilote est tué, le Land Speeder est hors de contrôle pour le reste de la partie ou jusqu'à ce que le servent prenne les commandes. Si le servent est tué, le bolter lourd ne peut plus être utilisé, bien que le pilote puisse encore faire tirer les canons laser jumelés.

MALCADOR DES LÉGIONS

Taran 2016, Image ForgeWorld, V1.0

PROFIL DU VEHICULE

EPERONNAGE :

FORCE : 9
DOMMAGES : D20
SAUVEGARDE : -6

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 10cm
VITESSE DE COMBAT : 20cm
GRANDE VITESSE : 40cm
TYPE : A CHENILLES



EQUIPAGE :

1 PILOTE SPACE MARINE 4 SERVANTS SPACE MARINES

ARMES :

Un **autocanon** monté sur la coque avec un arc de tir de 90° vers l'avant. Cet autocanon peut devenir un **canon Démolisseur** (+45pts).

Deux **mitrailleuses** sur les flancs avec un arc de tir latéral de 180°. Ces armes latérales peuvent devenir des **bolters lourds** (+10pts), des **lance-flammes lourds** (+20pts), des **autocanons** (+30pts) ou des **canons lasers** (+70pts).

Un **obusier** monté en tourelle avec un arc de tir de 90° vers l'avant. Il peut être échanger par deux **canons lasers jumelés** (+10pts).

Toutes les armes ont des **viseurs**.

Le Malcador peut être équipé d'**auto-lanceurs** tirant des grenades à fragmentation ou aveuglantes pour un coût additionnel de +5 pts.

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom	Modif	Facteur	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Autocanon	0-50	50-180	-	-	8	D6	-3	2D6+8	1DTS
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	2DTS
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-

COÛT : 205 points

Blindage

D6	Localisation	Avant/Latéral	Arrière
1	Chenilles*	16	16
2-3	Coque	23	19
4	Arme Latérale*	18	18
5-6	Tourelle	25	23

* Touche la plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages aux chenilles

- 1 La chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le Malcador ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-6 La chenille est arrachée. Le Malcador se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la bataille.
- 6 Une chenille est arrachée comme ci-dessus, mais l'impact déclenche une explosion secondaire dans le Malcador. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6 Tableau des dommages à la coque

- 1 L'autocanon monté sur la coque est détruit et ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie.
- 2-3 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur un résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.
- 4 Le moteur du Malcador explose, tuant l'équipage. Le tank 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.
- 5 Une étincelle enflamme le carburant du Malcador qui prend feu, tuant l'équipage. La carcasse 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 Malcador 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 aux armes latérales

- 1 L'arme latérale est endommagée et ne peut tirer que si vous obtenez un 4, 5 ou 6 sur 1D6.
- 2-5 Le support d'arme est détruit et l'arme ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- 6 Le support d'arme est détruit comme ci-dessus, mais l'impact déclenche une explosion secondaire dans le Malcador. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6 Tableau des dommages à la tourelle

- 1-2 L'obusier monté sur la tourelle est endommagé et ne peuvent plus tirer que si vous obtenez un 4+ sur 1D6.
- 3 Le servent de la tourelle est tué. A moins qu'il ne soit remplacé par un autre membre d'équipage, l'obusier ne peut plus tirer.
- 4-6 Les munitions stockées dans la tourelle explosent et le Malcador est détruit. L'équipage est tué. Toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7,5cm subissent 1D6 touches de Force 10 avec un modificateur de sauvegarde de -3.

SICARAN

Taran 2016, Image ForgeWorld, V1.0

PROFIL DU VEHICULE

EPERONNAGE :

FORCE : 8
DOMMAGES : D12
SAUVEGARDE : -5

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 17,5cm
VITESSE DE COMBAT : 50cm
GRANDE VITESSE : 62,5cm
TYPE : A CHENILLES



EQUIPAGE :

1 PILOTE SPACE MARINE 3 SERVANTS SPACE MARINES

ARMES :

Un **bolter lourd** monté sur la coque avec un arc de tir de 90° vers l'avant.
Deux **bolters lourds** sur les flancs avec un arc de tir latéral de 180°. Ces bolters lourds latéraux peuvent devenir des canons lasers pour +60pts.
Deux **autocanons Accelerators* jumelés** montés en tourelle avec un arc de tir de 360°.

Toutes les armes ont des **viseurs**.

Le Sicaran peut être équipé d'auto-lanceurs tirant des grenades à fragmentation ou des grenades aveuglantes pour un coût additionnel de +5 pts.

* Les autocanons Accelerators jumelés ignorent tous leurs dés d'enrayement obtenus durant un tir soutenu.

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom	Modif	Facteur	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Autocanon Accelerator jumelés*	0-50	50-180	-	-	8	D6	-3	2D6+8	3DTS
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	2DTS
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-

COÛT : 185 points

Blindage

D6	Localisation	Avant	Latéral / Arrière
1	Chenilles*	16	16
2-3	Coque	20	20
4	Arme Latérale*	17	17
5-6	Tourelle	22	22

* Touche la plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages aux chenilles

- 1 La chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le Sicaran ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-6 La chenille est arrachée. Le Sicaran se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la bataille.
- 6 Une chenille est arrachée et l'impact retourne le véhicule. La carcasse tombe à 1D6 x2,5cm 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 pour chaque figurine à bord : elle est tuée sur un jet de 4+. Les survivants peuvent débarquer de la carcasse selon les règles normales.

D6 Tableau des dommages à la coque

- 1 Le bolter lourd monté sur la coque est détruit et ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie.
- 2-3 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur un résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.
- 4 Le moteur du Sicaran explose, tuant l'équipage. Le tank 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.
- 5 Une étincelle enflamme le carburant du Sicaran qui prend feu, tuant l'équipage. La carcasse 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 Sicaran 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 aux armes latérales

- 1 L'arme latérale est endommagée et ne peut tirer que si vous obtenez un 4, 5 ou 6 sur 1D6.
- 2-5 Le support d'arme est détruit et l'arme ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- 6 Le support d'arme est détruit comme ci-dessus, mais l'impact déclenche une explosion secondaire dans le Sicaran. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6 Tableau des dommages à la tourelle

- 1 Les autocanons Accelerator montés sur la tourelle sont endommagés et ne peuvent plus tirer que si vous obtenez un 4+ sur 1D6.
- 2 La tourelle est faussée et ne peut plus tourner. Les autocanons Accelerator ne peuvent tirer qu'en ligne droite sur des cibles directement devant eux.
- 3 Le servent de la tourelle est tué. A moins qu'il ne soit remplacé par un autre membre d'équipage, l'autocanon ne peut plus tirer.
- 4-6 Les munitions stockées dans la tourelle explosent et le Sicaran est détruit. L'équipage est tué. La tourelle est arrachée par l'explosion et est projetée de 2D6 x 2,5 cm dans une direction aléatoire. Tout ce qui se trouve sous le point de chute subit 1D6 touches de Force 9 avec un malus de -6 à la sauvegarde.

DREADNOUGHT CONTEMPTOR

Taran 2016, Image ForgeWorld, V1.1

PROFIL DU VEHICULE

M	CC	CT	F	I	A	Cd
15	6	6	7	5	3	10



EPERONNAGE :

FORCE : 7

DOMMAGES : D12

SAUVEGARDE : -5

EQUIPAGE :

1 SPACE MARINE

ARMES :

Un dreadnought porte deux armes de bras parmi les suivantes ayant un arc de tir de 90° vers l'avant :

Bolters lourds jumelés (+30pts), **Autocanons jumelés** (+45pts), **Poing de combat et bolter jumelé** (+15pts), **Poing tronçonneur et bolter jumelé** (+15pts), **Marteau Tonnerre** (+20pts), **Lance-missiles jumelés** (frag. et antichar)(+55pts), 0-1 **Canons laser jumelés** (+55pts), 0-1 **Multifuseur** (+65pts), 0-1 **Lance-flammes lourd** (+25pts), 0-1 **Lance-plasma lourd Hérésie** (+40pts)

Toutes les armes ont des **viseurs**.

Le Dreadnought peut être équipé d'**auto-lanceurs** tirant des grenades à fragmentation ou aveuglantes (+5pts).

Vous pouvez échanger l'éventuel bolter jumelé par une des armes suivantes : **Lance-flammes** (+5pts), **Lance-plasma Hérésie** (+5pts), **Fusil à gravité** (+20pts), **Fuseur** (+5pts)

SPECIAL :

Les règles des Dreadnoughts Space Marines s'appliquent aux Contemptors (relance des dés de tirs soutenus, arrachement du poing de combat, etc).

Champ Atomantic

Ce Dreadnought est doté d'un champ de protection qui lui donne une sauvegarde non-modifiable de 5+ sur 1D6 contre les tirs et de 6 contre les touches au corps-à-corps. Effectuez la sauvegarde contre chaque tir et chaque touche au corps-à-corps. Une sauvegarde réussie indique que le Contemptor évite tout dommage (même s'il y a un gabarit). Ce champ ne fonctionne pas contre les armes qui pénètrent automatiquement les blindages.

COÛT : 150 points + armes

Blindage

D6	Localisation	Avant	Latéral / Arrière
1	Jambes	21	18
2	Bras gauche	19	17
3	Bras droit	19	17
4-6	Corps	22	19

D6 Tableau des dommages aux jambes

- Le blindage des jambes du Dreadnought tient bon mais l'impact ralentit la machine. Le Dreadnought ne peut pas se déplacer lors du prochain tour.
- Le dreadnought chancelle. Il titube à 1D3 x 2,5 cm dans une direction aléatoire rentrant en collision avec tout ce qu'il rencontre.
- 4 La jambe est sérieusement endommagée. Le Dreadnought ne peut plus se déplacer que d'1D3 x 2,5 par tour.
- 6 La jambe est arrachée et le Dreadnought s'écrase au sol. Il est totalement détruit.

D6 Tableau des dommages aux bras

- Le bras est touché et partiellement paralysé. Toutes les armes à feu montées sur ce bras restent fonctionnelles mais le bras ne peut plus être utilisé pour combattre au corps à corps. Le Dreadnought perd 1 Attaque.
- Toutes les armes montées sur le bras sont faussées ou partiellement endommagées et ne peuvent être utilisées que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 5 Le bras est arraché du corps du Dreadnought. Toutes les armes montées sur le bras sont détruites et le Dreadnought perd 1 Attaque.
- 6 Le bras est détruit et toutes les armes qui l'équipent explosent ! L'impact déclenche une explosion secondaire dans le Dreadnought. Faites un jet sur le Tableau des Dommages au Corps pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6 Tableau des dommages au corps

- Les commandes du Dreadnought s'emballent et il devient difficile de le diriger. Le Dreadnought ne peut se déplacer ou attaquer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- Le space marine contrôlant le Dreadnought est grièvement blessé. Toutes les caractéristiques du Dreadnought sont divisées par deux pour le reste de la partie.
- 4 Le moteur s'enflamme, immobilisant le Dreadnought. Le pilote peut utiliser les commandes d'urgence pour faire feu avec une arme. Lancez 1D6 au début du tour de chaque joueur : la machine explose sur un résultat de 1 ou 2. Toutes les figurines dans un rayon de 7,5 cm subissent 1D6 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde.
- Le space marine contrôlant le Dreadnought est tué. Le Dreadnought parcourt 1D3 x 2,5 cm dans une direction aléatoire rentrant en collision avec tout ce qu'il rencontre avant de s'effondrer.
- Le magasin de munitions explose. Le Dreadnought est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7,5 cm subissent 1D6 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde.

DREADNOUGHT LEVIATHAN

Taran 2020, Image ForgeWorld, V1.0

PROFIL DU VEHICULE

M	CC	CT	F	I	A	Cd
15	6	6	8	5	4	10



EPERONNAGE :

FORCE : 8
DOMMAGES : D12
SAUVEGARDE : -5

EQUIPAGE :

1 SPACE MARINE

ARMES :

Un Leviathan porte deux armes de bras parmi les suivantes ayant un arc de tir de 90° vers l'avant : **Poing de combat et fuseur** (+18pts), **Poing tronçonneur et fuseur** (+18pts), **Storm cannon** (+80pts), **Cyclonic melta lance** (+80pts), **Grav-flux bombard** (+65pts).

Un Leviathan porte deux **Lance-flammes lourds** de coque ayant un arc de tir de 90° vers l'avant. Ils peuvent être remplacés par deux **Volkite calivers jumelés** (+58pts).

Toutes les armes ont des viseurs.

Le Dreadnought est équipé de deux **auto-lanceurs** tirant des grenades à fragmentation pour l'un, et des grenades aveuglantes pour l'autre. Il peut avoir une autre **autolanceur** tirant des grenades à plasma pour +10pts. Tous les autolanceurs ont un arc de tir de 90° vers l'avant.

SPECIAL :

Les règles des Dreadnoughts Space Marines s'appliquent aux Leviathans (relance des dés de tirs soutenus, arrachement du poing de combat, etc).

Champ Atomantic renforcé

Ce Dreadnought est doté d'un champ de protection qui lui donne une sauvegarde non-modifiable de 4+ sur 1D6 contre les tirs et les touches au corps-à-corps. Effectuez la sauvegarde contre chaque touche. Une sauvegarde réussie indique que le Leviathan évite tout dommage (même s'il y a un gabarit). Ce champ ne fonctionne pas contre les armes qui pénètrent automatiquement les blindages.

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom	Svg	Facteur Pénét.	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Volkite caliver	0-30	30-75	+1	-	5	D4	-2	D6+D3+5	2DTS
Storm cannon	0-30	30-60	-	-	7	D3	-3	7+D3+D6	6DTS
Cyclonic melta lance	0-22,5	22,5-45	+1	-	9	D12	-5	9+D12+D6	3DTS
Grav-flux bombard	0-20	20-45	-1	-2	*	D6	*	Auto	Gabarit 12,5cm * cf. Règles des armes à gravité

COÛT : 190 points + armes

Blindage

D6	Localisation	Avant/Latéral	Arrière
1	Jambes	21	19
2	Bras gauche	19	18
3	Bras droit	19	18
4-6	Corps	22	21

D6 Tableau des dommages aux jambes

- 1 Le blindage des jambes du Dreadnought tient bon mais l'impact ralentit la machine. Le Dreadnought ne peut pas se déplacer lors du prochain tour.
- 2 Le dreadnought chancelle. Il titube 1D4 x 2,5 cm dans une direction aléatoire rentrant en collision avec tout ce qu'il rencontre.
- 3-4 La jambe est sérieusement endommagée. Le Dreadnought ne peut plus se déplacer que d'1D4 x 2,5cm par tour.
- 5-6 La jambe est arrachée et le Dreadnought s'écrase au sol. Il est totalement détruit.

D6 Tableau des dommages aux bras

- 1 Le bras est touché et partiellement paralysé. Toutes les armes à feu montées sur ce bras restent fonctionnelles mais le bras ne peut plus être utilisé pour combattre au corps à corps. Le Dreadnought perd 1 Attaque.
- 2 Toutes les armes montées sur le bras sont faussées ou partiellement endommagées et ne peuvent être utilisées que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 3-5 Le bras est arraché du corps du Dreadnought. Toutes les armes montées sur le bras sont détruites et le Dreadnought perd 1 Attaque.
- 6 Le bras est détruit et toutes les armes qui l'équipent explosent ! L'impact déclenche une explosion secondaire dans le Dreadnought. Faites un jet sur le Tableau des Dommages au Corps pour déterminer l'effet de cette explosion.

D6 Tableau des dommages au corps

- 1 Les commandes du Dreadnought s'emballent et il devient difficile de le diriger. Le Dreadnought ne peut se déplacer ou attaquer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 2 Le space marine contrôlant le Dreadnought est grièvement blessé. Toutes les caractéristiques du Dreadnought sont divisées par deux pour le reste de la partie. Tous les autolanceurs sont détruits sur un 4 ou plus sur 1D6.
- 3-4 Le moteur s'enflamme, immobilisant le Dreadnought. Le pilote peut utiliser les commandes d'urgence pour faire feu avec une arme. Lancez 1D6 au début du tour de chaque joueur : la machine explore sur un résultat de 1 ou 2. Toutes les figurines dans un rayon de 3+1D3 x2,5cm subissent 1D10 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde.
- 5 Le space marine contrôlant le Dreadnought est tué. Le Dreadnought parcourt 1D3 x 2,5 cm dans une direction aléatoire rentrant en collision avec tout ce qu'il rencontre avant de s'effondrer.
- 6 Le magasin de munitions explose. Le Dreadnought est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 3+1D3 x2,5cm subissent 1D10 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde