

EKRABOULLATOR / KONKASSOR

Taran 2013

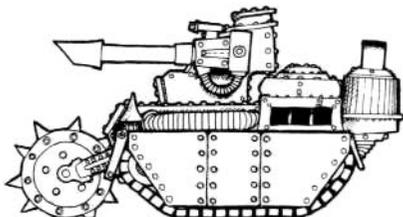
PROFIL DU VEHICULE

EPERONNAGE :

FORCE : 8 (+1)
DOMMAGES : D12
SAUVEGARDE : -5

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 15cm
VITESSE DE COMBAT : 40cm
GRANDE VITESSE : 55cm
TYPE : CHENILLES



EQUIPAGE :

1 PILOTE ORK
2 SERVANTS ORKS

ARMES :

- **Ekraboullator** : Deux autocanons jumelés sur tourelle avec un arc de tir de 360°.

- **Konkassor** : Un obusier sur tourelle avec un arc de tir de 360°.

Le véhicule est doté d'une **lame de bulldozer** (cf. carte véhicule).

La lame de bulldozer augmente la Force du facteur d'éperonnage de +1 et les dommages infligés par les éperonnages d'1D6. C'est une adjonction au D6 supplémentaire de bonus contre les bâtiments reçus par les véhicules possédant des béliers et équipements similaires. De plus, tous les tirs effectués contre l'avant du véhicule touchent la lame de bulldozer sur un résultat de 4+ sur 1D6. Dans ce cas, la lame ajoute +1D6 à la valeur de blindage du véhicule pour ce tour. Si la coque du véhicule est pénétrée par ce tir, la lame est automatiquement détruite et cette carte est immédiatement défaussée.

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom	Svg	Facteur	Pénétr.	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue						
Autocanons jumelés	0-50	50-180	-	-	8	D6	-3	2D6+8	2D TS	
Obusier	0-50	50-180	-	-	8	2D6	-3	3D6+8	Gab. 5cm	

COUT : 140 points

Blindage

D6	Localisation	Avant	Latéral / Arrière
1	Chenilles*	15	15
2-4	Coque	20	18
5-6	Tourelle	22	22

* Touche la plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages aux chenilles

- 1 Une chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le véhicule ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-5 Une chenille est arrachée. Le véhicule 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 x 2,5 cm 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

- 1-3 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur un résultat de 4, 5 et 6, il est tué.
- 4 Le moteur du véhicule 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 véhicule 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 munition explose. Le véhicule est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7,5 subissent 1D6 touches de Force 10 avec un modificateur de sauvegarde de -3.

D6 Tableau des dommages à la tourelle

- 1 L'arme montée sur la tourelle est endommagée et ne peut tirer que si vous obtenez un 4+ sur 1D6.
- 2 La tourelle est faussée et ne peut plus tourner. L'arme de tourelle ne peut tirer qu'en ligne droite sur les cibles directement devant elle.
- 3 Un des deux servants de la tourelle est tué. Si n'en reste plus, l'arme ne peut plus tirer.
- 4-6 Les munitions stockées dans la tourelle explosent et le véhicule est détruit. L'équipage est tué et la tourelle soufflée par l'explosion vole sur 2D6 x 2,5 cm avant de s'écraser au sol. Tout ce qui se trouve sous le point de chute subit 1D6 touches de Force 9 avec un malus de -6 à la sauvegarde.