

# MOTOJET IMPERIALE

## PROFIL DU VEHICULE

### MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 25 cm  
 VITESSE DE COMBAT : 37,5 cm  
 GRANDE VITESSE : 75 cm  
 TYPE : ANTIGRAV

### EPERONNAGE :

FORCE : 5  
 DOMMAGES : D4  
 SAUVEGARDE : -2

### EQUIPAGE :

1 SPACE MARINE



### ARMEMENTS :

Deux bolters jumelés avec viseur ayant un angle de tir de 90° vers l'avant.

## PROFILS DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Bolter	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4	-

**COUT 20 points + pilote**

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1-2	Pilote	-	-
3-6	Motojet	10	10

## D6 Tableau des dommages à la moto

- 1 Les bolters jumelés sont détruits et ne peuvent plus être utilisés.
- 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 Dommages au 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.