

TUNNELIER TERMITE

Epicast, traduction Taran

PROFIL DU VEHICULE

EPERONNAGE :

FORCE : 8
DOMMAGES : 2D8
SAUVEGARDE : -7

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 15cm
VITESSE DE COMBAT : 25cm
GRANDE VITESSE : 35cm
TYPE : TUNNELIER

EQUIPAGE :

1 PILOTE (Garde impérial, Serviteur ou Sr

ARME :

Aucune

TRANSPORT :

Une Termite peut embarquer 10 Space Marines en armure énergétique, 10 Gardes Impériaux, 5 Terminators ou 2 armes d'appui.

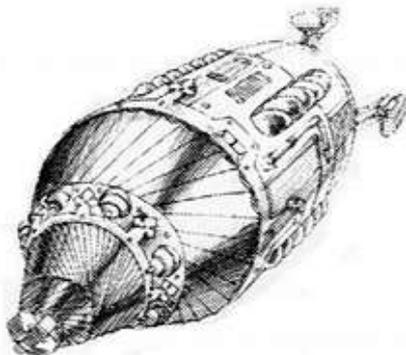
SPECIAL :

Une Termite (et les figurines qu'elle transporte) commence le jeu hors de la table*, à vitesse réduite. Elle se déplace en sous-sol jusqu'à ce que le joueur souhaite faire émerger son véhicule durant l'une de ses phases de mouvement. A ce moment-là, lancez 1D6. De 1 à 4, la Termite émerge à l'endroit souhaité tandis que, sur un 5 ou 6, la trajectoire a été déviée de 2D6x2,5cm dans une direction déterminée aléatoirement. Le véhicule ne peut pas dévier de plus la moitié de son mouvement initial.

Si la Termite émerge sous un bâtiment ou un autre véhicule, il y a éperonnage. Contre les bâtiments, la Termite compte comme ayant un bélier de 2D6 (cf. Livre de Règles p.92 ou 16.12).

Une fois à la surface, le Termite peut encore se déplacer, en ignorant les terrains difficiles.

*Les règles originales ne sont pas claires. Considérez que vous devez déployer la Termite en même temps que vos autres unités dans votre zone de déploiement (un marqueur fera l'affaire). Vous la jouez comme un transport normal sauf qu'il est sous-terrain et qu'il n'y a pas moyen de lui tirer dessus avant qu'il émerge [NdT].



D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1-4	Grille	25	25
5-6	Coque	25	18

D6 Tableau des dommages à la grille

- 1 La grille est endommagée mais continue de fonctionner. La Termite ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-6 La grille est détruite. La Termite se déplace hors-de-contrôle au prochain tour avant de s'arrêter définitivement pour le reste de la partie.

D6 Tableau des dommages à la coque

- 1 Le pilote est tué. Le véhicule se déplace hors-de-contrôle jusqu'à ce que le pilote soit remplacé.
- 2-4 Une grosse explosion éventre le véhicule. Lancez 1D6 par figurine à bord. Sur 4, 5 ou 6, elles sont touchées et tuées.
- 5 Le moteur de la Termite explose, tuant tout le monde à bord. Le véhicule bondit à cause de l'explosion pour faire face à une direction aléatoire et s'arrête définitivement.
- 6 Une étincelle atteint le réservoir à carburant et le véhicule s'enflamme, tuant tout le monde à bord. L'épave en flammes se déplace hors de contrôle durant le prochain tour et explose. Toutes les figurines à 7,5cm du véhicule au moment de l'explosion subissent une touche de lances-flammes lourde.

COUT : 60 points