

LA MORT VENANT DES AIRS

Le Thunderhawk Space Marine
Pour Warhammer 40,000 2^{ème} édition

Citadel Journal 10, traduction Patatovitch
Version 1.1

Le Thunderhawk est la navette de débarquement des Space Marines. Il est utilisé lorsque les modules d'atterrissage sont trop imprécis et lorsque un débarquement plus vaste serait trop lent et inapproprié. Les Thunderhawks apportent aux Space Marines la possibilité d'un déploiement rapide et de frappes de précision qui terrifient les ennemis de l'Imperium. [...]

UTILISER UN THUNDERHAWK

Les Thunderhawk sont lancés des vaisseaux spatiaux en orbite. Ils traversent l'atmosphère et apparaissent dans le ciel. Dans une partie Warhammer 40,000, il y a plusieurs moyens d'utiliser un tel appareil. Il peut atterrir avant la bataille ou intervenir en cours de partie, atterrissant ou traversant la table de jeu.

Pour représenter la grande flexibilité offerte par le Thunderhawk, il y a trois moyens de l'utiliser dans le jeu.

A L'ATTERRISSAGE

Le Thunderhawk débute le jeu sur la table. Il est posé dans la zone de déploiement Space Marine. Dans une telle position, il ne peut utiliser que ses quatre bolters lourds et son obusier. Au début d'un de ces tours, il peut décoller (voir *Le décollage*).

FRAPPE AERIENNE

Le Thunderhawk fait une frappe aérienne sur la table. Pour faire cela, le joueur Space Marine déclare cette action au début de son tour. Il fait alors un test de Commandement [basé sur celui de l'équipage : Cd8] pour voir si le Thunderhawk apparaît ce tour-ci. Si le test est réussi, le Thunderhawk apparaît ce tour et s'il échoue, il n'apparaît pas et vous pouvez ré-essayer le tour suivant.

Lorsque la navette apparaît, vous pouvez le placer sur n'importe quel bord de table orienté comme vous le souhaitez. Le Thunderhawk en vol suit une ligne droite à travers la table et sort par le bord opposé. Il peut tirer avec toutes ses armes durant n'importe quel point de son mouvement en utilisant les règles normales de tir. De plus, si le Thunderhawk transporte une escouade d'assaut équipée de réacteurs dorsaux, ils peuvent sortir de la navette à n'importe quel point de son mouvement. Les troupes déployées de cette manière ne peuvent pas charger et atterrissent à 12,5 cm du Thunderhawk. La déviation (cf. règles des réacteurs dorsaux) fonctionne normalement mais le D3x2,5cm est remplacé par un D6x2,5cm.

Les troupes ennemies en état d'alerte peuvent tirer sur le Thunderhawk qui passent mais ils souffrent d'une pénalité de -3 à cause de la vitesse. Il n'y a aucun autre modificateur.

Une fois que le Thunderhawk a fait sa frappe aérienne, il ne prend plus part à la bataille.

ASSAUT RAPIDE

Le Thunderhawk atterrit sur la table. Le joueur Space Marine doit déclarer cette action au début de son tour. Comme dans le cas d'une frappe aérienne, l'équipage de l'appareil doit réussir un test de Cd pour voir s'il apparaît ce tour-ci. S'il échoue, le Thunderhawk n'apparaît pas et il peut retenter le tour suivant.

Lorsque le Thunderhawk apparaît, placez-le sur un bord de la table orienté dans n'importe quelle direction. Il se déplace alors le long d'une ligne droite jusqu'à ce qu'il atterrisse là où le joueur le souhaite. Il peut faire feu avec toutes ses armes durant son mouvement à partir de n'importe quel point de celui-ci en utilisant les règles normales.

Les figurines ennemies en état d'alerte peuvent tirer sur le Thunderhawk qui vient avec un modificateur de -1. Il n'y a pas d'autres modificateurs.

Au tour où il a atterri, les troupes qu'il transporte peuvent débarquer (placez-les en contact socle à socle avec l'avant de l'appareil et déplacez-les normalement).

Au début de chacun de ces tours suivants, le joueur Space Marines peut choisir de faire décoller le Thunderhawk ou de le laisser au sol. Dans ce dernier cas, il pourra utiliser ses bolters lourds et son obusier.

S'il décolle, il ne pourra plus revenir de la bataille.

LE DECOLLAGE

Au début d'un de ces tours, le joueur contrôlant le Thunderhawk peut indiquer que celui-ci décolle. Ce dernier se soulève du sol et se déplace à faible altitude sur 4D6x2,5cm (il peut pivoter alors autant de fois qu'il le désire) avant de s'envoler en ligne droite. Il peut tirer avec toutes ses armes depuis n'importe quel point de son mouvement.

Les ennemis en *état d'alerte* peuvent y tirer dessus durant son mouvement un malus de -1. Il n'y a pas d'autres modificateurs.

Une fois qu'il a décollé le Thunderhawk ne participera plus à la bataille.

TRANSPORT

Un Thunderhawk peut transporter jusqu'à 30 Space Marines en armure énergétique. Les Terminators comptent pour deux Space Marines. L'appareil peut aussi transporter des armes d'appui comme les Tarentules. Elles comptent pour deux Space Marines tandis que le serviteur compte pour un.

Notez que vous n'êtes pas obligé de remplir l'appareil. Il peut même être vide.

ARMEMENT STANDARD

Le Thunderhawk a un équipage de deux Space Marines (un pilote et un artilleur) et il est équipé des systèmes d'armes standards suivants :

- 4 bolters lourds reliés par le système de visée
- 1 obusier

Les bolters lourds sont utilisés par l'artilleur et sont reliés avec le même système de visée. Le tireur choisit une cible (l'unité d'infanterie ou le véhicule le plus proche) et deux bolters lourds qui ont la cible dans leur angle de tir peuvent lui tirer dessus. A cause de ce système, seuls deux bolters lourds peuvent tirer par tour (deux sur le coté droit par exemple).

Les bolters lourds sont aussi pourvus d'un système de refroidissement et d'une bonne alimentation en munition. Chaque arme peut ignorer un symbole enrayement par tour. Comme chaque bolter lourd tire séparément un enrayement n'affecte pas tout le système : une seule arme est bloquée.

L'obusier et l'armement complémentaire sont actionnés par le pilote et ont un arc de tir de 45° vers l'avant. Si l'obusier et les autres armes sont actionnés par le pilote, elles doivent tirer sur la même cible.

Les figurines transportées peuvent utiliser avec les bolters lourds et/ou l'obusier. Dans le cas où les bolters lourds sont actionnés manuellement, le système de visée est désactivé et ils peuvent tous tirer sur des cibles différentes en suivant les règles normales.

L'ARMEMENT COMPLEMENTAIRE

Le Thunderhawk dispose de **quatre points d'armement** complémentaire (deux sous chaque aile). L'Adeptus Mechanicus a conçu un certain nombre d'armes interchangeables qui peuvent y être montées.

Chaque type d'arme a sa propre valeur en points et vous pouvez les mélanger. Certains ne coûtent qu'un seul point d'armement tandis que d'autre en prennent deux voire quatre.

- **Canon laser** (1pt d'armement).....+40pts

- **Paire de multilasers** (2 pts d'armement).....+90pts

Les multilasers ne sont pas jumelés mais doivent tirés sur la même cible.

- **Missile Traqueur** (1pt d'armement).....+30pts

Le missile correspond à la carte équipement de véhicule. Il peut être tiré sur une cible dans un arc de tir de 45° vers l'avant.

Portée	Pour toucher	F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue			
Illimité	3+	8	2D10	-6	2D10+D6+8	-

- **Missile Blaster** (1pt d'armement).....+40pts

Portée	Pour toucher	F	Dom	Svg	Pén.	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue			
0-50	50-100	-	-	5	D3	-2 D6+D3+5Gab.7,5cm

- **Paire de Destructeur Rapière** (4pts d'arm.) . . +100pts

Un Destructeur laser Rapière est installé sous chaque aile du Thunderhawk.

- **Bombes à fragmentation** (1pt d'armement)

A fragmentation.....+40pts

A fusion.....+60pts

A plasma.....+50pts

A photon.....+25pts

Une bombe à fragmentation contient un certain nombre de grenades qui se répandent autour du point d'impact. Plusieurs types de grenades peuvent être chargé dans une bombe à fragmentation mais une bombe ne contient que des grenades de type identique. Les grenades à fusion de ces bombes ont le profil de missiles à fusion (soit un gabarit de 2,5cm).

Une bombe à fragmentation peut être placé n'importe où sur le trajet du Thunderhawk. Une fois que vous avez choisi le point d'impact lancez un dé de dispersion. Sur un HIT, la bombe est tombée au bon endroit. Sur une flèche, déplacez le point d'impact de 1D6x2,5xm dans la direction indiquée.

Faites ensuite exploser la première grenade à cet endroit. Lancez maintenant 1D6 pour déterminer le nombre de grenades supplémentaires qui explosent. Chaque grenade dévie du premier point d'impact de la même façon que la première.

- **Vitiator** (1pt d'armement).....+15pts

Un Vitiator contient des appareils électroniques qui perturbent les tirs de missiles visant le Thunderhawk. Un Thunderhawk ne peut en avoir qu'un seul.

Lorsqu'un missile est tiré sur le Thunderhawk, lancez 1D6 sur la table suivante :

D6

1-3 Le missile n'est pas dévié et la touche à lieu normalement.

4 Le Vitiator fait exploser le missile juste avant qu'il touche le Thunderhawk. Si le missile à un gabarit, une seule zone de l'appareil est touchée.

5-6 Le Vitiator perturbe le système de guidage du missile et ce dernier rate complètement sa cible.

- **Scanner** (1pt d'armement).....+15pts

De puissants appareils de détection sont installés sous l'aile du Thunderhawk. Lorsque celui-ci se pose, tous les ennemis *cachés* dans les 60cm du point d'atterrissage sont *détectés*.

LES MAQUETTES DE THUNDERHAWK

L'article qui vous est traduit ici s'appuyait sur une maquette en scratch assez moche. La première maquette entièrement en métal date de la mi-1996 (cf. photo de la fiche véhicule). Elle est plutôt réussie (à part les marines artilleurs en extérieur...).

Dès lors l'armement évolue : tous les bolters lourds deviennent des bolters lourds jumelés.

Forgeworld propose aujourd'hui une telle maquette mais elle est plus massive que les versions précédentes. Elle pourrait donc être assez mal représentée par cette fiche qui rend l'objet très fragile. Ajoutez des boucliers (cf fichier v2_grosmachins) si vous voulez faire simple.

THUNDERHAWK

source : cj n°10

PROFIL DU VEHICULE

MOUVEMENT :
VOIR REGLES

TYPE : ANTIGRAV

EPERONNAGE :
FORCE : 7
DOMMAGES : D6
SAUVEGARDE : -3

EQUIPAGE :
1 PILOTE SPACE MARINE
1 ARTILLEUR SPACE MARINE



ARMES :

Un **obusier** avec un **viseur** et un arc de tir de 45° sur l'avant. **Quatre bolters lourds reliés** avec **viseurs** et **quatre points d'armement complémentaire** (reportez-vous au texte pour les détails complets des systèmes d'armes disponibles). Des auto-lanceurs chargés de grenades à fragmentation ou aveuglantes peuvent être ajoutés au Thunderhawk pour +5points.

PROFILS DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Obusier	0-50	50-180	-	-	8	2D6	-3	3D6+8	gab. 5cm
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	2DTS

COUT : 300 points + armement complémentaire

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1-3	Coque	20	18
4	Arme*	17	15
5-6	Moteurs	15	15

* la plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages à la coque

- Le pilote est tué. Si le Thunderhawk est en vol, il se crashera à 4D6x2,5cm du point d'impact dans une direction aléatoire ce qui le détruira et tuera que tous ses passagers. Toutes les figurines dans les 7,5cm du site du crash subiront 1D6 touches F10 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde. Si le Thunderhawk est à l'atterrissage, il ne sera plus capable de décoller.
- 2-3 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque figurine à bord du Thunderhawk. Sur un résultat de 5 ou 6, il est tué.
- 4 Les systèmes électriques sont endommagés et se court-circuitent. Lancez 1D6 pour chaque arme, sur un résultat de 4, 5 ou 6, un problème survient et lancez un dé sur la table de dommages de l'arme.
- 5 Une importante explosion déchire le Thunderhawk. L'équipage est affecté comme en 2-3 et les armes comme en 4. De plus, si le Thunderhawk est en vol, il se crashera à 4D6x2,5cm du point d'impact dans une direction aléatoire comme en 1. Si le Thunderhawk est à l'atterrissage, il ne sera plus capable de décoller.
- 6 Les réserves de munitions du Thunderhawk explosent et le véhicule est détruit. Toutes les figurines à bord sont tuées et toutes celles qui se trouvent dans les 10cm subissent 1D6 touches de F10 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde.

D6 Tableau des dommages aux armes

- L'arme est enrayée ou partiellement endommagée et ne peut tirer que si vous obtenez d'abord un 4+ sur 1D6.
- 2-5 L'arme est arrachée du Thunderhawk et détruite.
- L'arme est détruite et provoque une explosion secondaire. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque avec un modificateur de -1 pour déterminer ses effets.

D6 Tableau des dommages aux moteurs

- Les commandes du Thunderhawk sont endommagées et le rendent difficile à contrôler. L'engin ne peut décoller/atterrir et attaquer que si vous obtenez un 4+ sur 1D6 (jet individuel pour chaque action ou chaque arme).
- 2-3 Le système de refroidissement du Thunderhawk est endommagé et les moteurs commencent à surchauffer. Lancez 1D6 au début du tour de chaque joueur : sur un résultat de 1, l'engin explose et toutes les figurines dans un rayon de 10cm subissent 1D6 touches de F10 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde.
- 4-6 Les moteurs du Thunderhawk explosent, tuant l'équipage et causant D6 touches de F10 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde à toutes les figurines dans les 10cm.