

CREATURES D'ASSAUT TYRANIDES

Inquisitor n°16, traduction Nepharite Moe et Pataovitch
Mise en page par Brisco

REGLES GENERIQUES

CIBLAGE

Les créatures d'assaut tyranides sont ciblées comme des véhicules et non comme des créatures monstres.

CORPS A CORPS

Les créatures d'assaut tyranides sont hybrides (elles bougent comme des véhicules et possèdent une valeur d'armure combinée à un profil de créature), quelques règles spéciales sont donc nécessaires. De telles créatures doivent déclarer une charge au début de la phase de mouvement (abandonnant leurs phases de tir) si elles veulent combattre au corps à corps, mais elles se déplacent malgré cela comme des véhicules. Les créatures d'assaut tyranides sont si grandes que le bonus d'un dé et le modificateur de +1 à sa valeur de CC pour chaque attaquant supplémentaire ne s'applique pas pour les corps à corps avec elles.

BIOMORPHES/ CARTES VEHICULES

Les biomorphes et les cartes de véhicules ne peuvent pas être utilisées sur les créatures d'assaut tyranides.



EPERONNAGE

La plupart des véhicules ne sont pas conçus pour éperonner, d'où les règles sur les collisions où les deux véhicules peuvent être endommagés. Les créatures d'assaut tyranides, d'un autre côté, sont des créatures semi-conscientes génétiquement conçues pour le corps à corps. Lorsqu'une telle créature éperonne ou charge un autre véhicule, résolvez les dégâts sur sa cible de la manière normale. Pour la créature tyranide, la localisation en contact avec le véhicule est affectée sur 4,5 ou 6 sur un D6 tandis que les autres localisations le sont sur un 6 seulement. Résolvez les effets des touches normalement.

EFFETS DES ATTAQUES PSYCHIQUES

Eclair du changement, Dôme de Force, Marteau de Fureur, Tempête surnaturelle et Aggression affectent les véhicules tyranides (Exocrine, Malefactor, Haruspex, Dactylis et Trygon) comme des véhicules. Vortex, Aura de déchéance, Soumission, Feu rose de Tzeench, Exécuteur, Chopp'ça et Krunch fonctionnent normalement. Les pouvoirs qui nécessitent un test de Commandement (Domination, Frappe psychique, Châtiment, Rayon de Slaanesh, Pavane de Slaanesh et Tempête de haine) s'appliquent à n'importe quel véhicule tyranide hors de portée d'une créature synapse (prince ou guerrier tyranide).

HARUSPEX : REGLES SPECIALES ET ARMEMENT

L'Haruspex est une créature spécialement conçue pour attaquer les forces ennemies au contact et les disperser. L'Haruspex est bien protégé par une épaisse carapace et possède un système nerveux simple qui le rend excessivement difficile à tuer.

L'armement symbiotique de l'Haruspex n'a qu'une courte portée mais il est mortel. Il comprend des organes musculaires coniques rattachés aux parties supérieures des bras. Ces créatures simples sécrètent et stockent des acides moléculaires qu'elles peuvent projeter sur une courte distance, faisant fondre même l'armorplast et la céramite. En plus de ces jets d'acide, l'Haruspex dispose d'épines à fragmentations pour cribler les ennemis faiblement protégés.

JET D'ACIDE

Si l'Haruspex touche une figurine ennemie avec son jet d'acide, ces voisines peuvent également être éclaboussées. Lancez un D6 pour chaque figurine dans les 7.5cm de la figurine touchée. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 elles sont éclaboussées par une petite quantité d'acide et subissent une touche de Force 5 causant D3 blessures avec un modificateur de sauvegarde de -2.

EPINES A FRAGMENTATIONS

Ces armes n'utilisent pas de règles spéciales.

CORPS A CORPS

L'Haruspex est génétiquement conçu pour s'en prendre à de gros véhicule, il peut donc ignorer toutes figurines d'infanterie en faveur de véhicules (plus c'est gros, plus c'est beau !) lorsqu'il charge. L'Haruspex n'a pas à engager la cible la plus proche lorsqu'il charge et qu'il ne peut pas atteindre sa cible. L'Haruspex utilise les caractéristiques de ses griffes et ses mandibules pour tous les dommages qu'il inflige au corps à corps. La valeur d'éperonnage est utilisée si l'Haruspex est éperonné ou lorsqu'il fait une attaque d'éperonnage comme décrit ci-dessous. En utilisant ses grandes mandibules et son énorme masse, l'Haruspex peut retenir les véhicules en mêlée, les empêchant de s'enfuir du corps à corps.

Charger des unités d'infanterie

Un Haruspex ne s'arrête pas à la première figurine d'infanterie (toute figurine sur un socle de 40x40 mm au plus) qu'il rencontre, mais peut terminer son mouvement au milieu d'une escouade avant d'attaquer de sorte à engager autant de cibles que possible. Pour représenter cela, utilisez les mandibules avant pour « ramasser » les figurines d'une seule escouade sur le chemin. Toutes figurines touchées par les mandibules ou dans la zone située à l'intérieur de celles-ci à la fin de la phase de mouvement sont attaquées lors de la phase de corps à corps.

Dans le cas où l'Haruspex bouge si vite qu'il peut ne pas finir son mouvement au milieu d'une escouade, il passe alors à travers elle en faisant une attaque d'éperonnage en passant comme décrit page 78 du livre de règles.

Attaquer plusieurs véhicules

Le Haruspex est si gros qu'il peut être capable d'attaquer plusieurs véhicules lors de la même phase de combat. Si cela arrive, l'Haruspex n'obtient pas cinq attaques sur chaque véhicule mais doit diviser ses attaques entre les véhicules.

INSTINCT : DEVASTATION

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu suite à un dégât au corps, l'Haruspex devient frénétique lors de sa phase de mouvement. L'Haruspex chargera alors la cible la plus proche (personnage, escouade ou véhicule) qu'il peut atteindre (en respectant les restrictions de virage), se déplaçant à la vitesse la plus rapide possible dans une tentative sauvage de tout détruire. L'Haruspex ne peut tirer avec aucune de ces armes lorsqu'il est frénétique.

PSYCHOLOGIE

L'Haruspex est immunisé à la psychologie et provoque la Terreur.



EXOCRINE: REGLES SPECIALES ET ARMEMENT

L'Exocrine est indubitablement la plus spécialisée des bio-machines de guerre tyranide, conçue pour frapper l'ennemi à longue distance, alors que les créatures tyranides plus conventionnelles se rapprochent pour engager l'ennemi avec leurs dents et leurs griffes. Les membres supérieurs très développés des autres créatures tyranides sont absents de l'Exocrine, mais la crête osseuse distinctive et les longs bio-canons tubulaires étaient originellement des membres supérieurs. Ils ont fusionnés et se sont considérablement agrandis pour atteindre leur nouvel objectif. L'Exocrine tire des projectiles de chitine haute vélocité qui, grâce à leur tête perforante à base de silicone, peuvent traverser aisément même les armures des Titans. Les projectiles sont simples mais mortels. Ils pénètrent la cible et libèrent une gelée de champignons acides qui se reproduisent rapidement et causent de sérieux dommages aux systèmes complexes. La capacité de destruction à courte portée est fournie par des excroissances de spores virulents situés sur la carapace de la créature. Des nerfs autonomes déclenchent le tir en présence de formes de vie non-tyranides avec la vitesse et la puissance d'un bolter.

L'Exocrine est dirigé par son instinct et est connu pour son manque de coordination et sa confusion s'il n'est pas contrôlé par l'esprit de la ruche. L'instinct naturel de l'Exocrine a été modifié génétiquement en instinct dit de nid. Il reste stationnaire et déverse ses projectiles de chitine sur la cible la plus proche lors de la phase de tir.

BIO-CANON

Le bio-canon tyranide tire une pointe de chitine renforcée qui relâche une gelée mycétique acide après avoir traversé le blindage d'un véhicule. La gelée agit rapidement dissolvant tout sur son passage et reste active plusieurs tours.

Lors du tour du joueur tyranide (lors de la phase de tir) suivant la pénétration d'un projectile de gelée mycétique, relancez (avec un modificateur de -1) sur la même localisation de la table de dégâts pour représenter l'action prolongée de la gelée. Répétez ce jet à chaque tour suivant avec un modificateur cumulatif de -1. Si le résultat modifié est de 0 ou moins, la gelée est devenue inactive et aucun autre jet ne sera fait. L'Exocrine peut ignorer les cibles déjà pénétrées pour le choix de cible. L'Exocrine se fie à la puissance destructrice de sa gelée mycétique pour détruire les cibles ennemies, il considère alors qu'un tir ayant pénétré est suffisant et va chasser d'autres véhicules.

KYSTES SPORIFERES

Les kystes sporifères sont la réponse automatique à la présence de forme de vie non-tyranide. Chaque figurine ennemie qui se déplace dans les 20cm de l'Exocrine se fait automatiquement tirer dessus en utilisant la CT de l'Exocrine et les caractéristiques des kystes sporifères, le modificateur de tir de -1 pour l'Etat d'Alerte sur des cibles sortant d'un couvert s'appliquent normalement. Durant la phase de tir du joueur tyranide (et non durant sa phase de mouvement), l'Exocrine fait tirer automatiquement ses kystes pour chaque figurine ennemie à portée qui n'est pas au corps à corps avec lui. Les dreadnoughts et les véhicules fermés sont toujours ignorés.

CORPS A CORPS

L'Exocrine utilise sa valeur d'éperonnage pour tout dommage infligé au corps à corps.

INSTINCT : NID

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu suite à un dégât au corps, l'Exocrine obéit à son instinct dit de nid. L'Exocrine reste alors stationnaire et tire sur l'ennemi le plus proche (personnage, escouade ou véhicule) lors de sa phase de tir. Il peut se défendre normalement au corps à corps.

PSYCHOLOGIE

L'Exocrine est immunisé à la psychologie et provoque la Peur.



MALEFACTOR : REGLES SPECIALES ET ARMEMENT

Le Malefactor est un organisme maladroit de la taille d'un gros véhicule. Il est communément appelé « Briseur de lignes » par les troupes impériales en référence à ses terrifiantes attaques contre les lignes de défenses. Leurs puissants membres avant pourvus de griffes sont utilisés pour le déplacement, mais ils le sont aussi et principalement pour le corps à corps. Ils sont de plus hérissés d'armes symbiotiques mortelles.

Le Malefactor a de nombreuses épines implantées dans ses membres avant. Ces épines sont projetées par contraction musculaire et utilisent une expansion cellulaire explosive pour détonner à l'impact et envoyer des éclats de chitines aiguisés comme des rasoirs tout autour de la cible. Une fonction nerveuse autonome tire en présence de forme de vie non-tyranide avec la cadence et la puissance d'un bolter.

L'utilité principale de cette créature est de transporter les essaims tyranides sous la protection de leur carapace chitineuse. Lorsqu'ils s'approchent de l'ennemi les Malefactors relâchent leur cargaison vivante et utilisent leur armement symbiotique pour créer une brèche dans les lignes ennemies pour que l'essaim s'y engouffre. Si des genestealers ou d'autres troupes de chocs sont lâchées, la position ennemie est vite submergée. Le Malefactor n'a qu'un seul but lors d'une bataille : se rapprocher de l'ennemi est leur raison d'être et sans l'influence de l'esprit de la ruche leurs perceptions sont quasi inexistantes. A cause de cela, les Malefactors sont sujets à un comportement instinctif. Lorsqu'elles sont soumises à leur instinct, ces créatures deviennent frénétiques, chargent vers l'ennemi le plus proche et combattent la première figurine ennemie sur le chemin.

EPINES A FRAGMENTATIONS

Ces armes n'ont pas de règles spéciales.

KYSTES SPORIFERES

Les kystes sporifères sont la réponse automatique à la présence de forme de vie non-tyranide. Chaque figurine ennemie qui se déplace dans les 20cm du Malefactor se fait automatiquement tirer dessus en utilisant la CT de celui-ci et les caractéristiques des kystes sporifères, le modificateur de tir de -1 pour l'Etat d'Alerte sur des cibles sortant d'un couvert s'appliquent normalement. Durant la phase de tir du joueur tyranide (et non durant sa phase de mouvement), le Malefactor fait tirer automatiquement ses kystes pour chaque figurine ennemie à portée qui n'est pas au corps à corps avec lui. Les dreadnoughts et les véhicules fermés sont toujours ignorés.

CORPS A CORPS

Le Malefactor utilise sa valeur d'éperonnage pour tout dommage infligé au corps à corps.

INSTINCT : DEVASTATION

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu suite à un dégât au corps, le Malefactor devient frénétique lors de sa phase de mouvement. Le Malefactor chargera alors la cible la plus proche (personnage, escouade ou véhicule) qu'il peut atteindre (en respectant les restrictions de virage), bougeant la vitesse la plus rapide possible dans une tentative sauvage de tout détruire. Le Malefactor ne peut tirer avec aucune de ses armes lorsqu'il est frénétique.

PSYCHOLOGIE

Le Malefactor est immunisé à la psychologie et provoque la Peur.

DACTYLIS : REGLES SPECIALES ET ARMEMENT

Le Dactylis est une autre bio-machine de guerre tyranide. Il est conçu pour atteindre l'ennemi à longue portée tandis que les bio-constructions tyranides plus conventionnelles s'approchent pour attaquer de leurs crocs et leurs griffes.

Le Dactylis utilise ses longs membres pour projeter des créatures parasites pleines d'une bile hautement corrosive et dotées d'une carapace dure. Ces dernières explosent à l'impact, dispersant des éclats de chitines et la bile sur une large zone.

A courte portée, la bio-construction dispose de nombreux kystes sporifères sur sa carapace. Un nerf autonome déclenche le tir en présence de formes de vie non tyranides avec la cadence et la puissance destructrice de bolters. Cette bio-construction est mue par l'instinct et est susceptible de devenir confuse et non-coordonnée si elle n'est pas contrôlée par l'esprit ruche. L'instinct naturel du Dactylis a été modifié génétiquement en instinct dit de nid. Dans ce cas, il reste stationnaire et déverse ses projectiles sur la cible la plus proche lors de la phase de tir.



NODULES DE BILES

Toutes les figurines dans les 2,5cm du gabarit d'un nodule de bile sont élaboussés sur un 4, 5 ou 6 sur un D6. Les figurines affectées sont touchées avec le profil normal de l'arme (F8, svg -4, 2D6 dommages).

KYSTES SPORIFERES

Les kystes sporifères sont la réponse automatique à la présence de forme de vie non-tyranide. Chaque figurine ennemie qui se déplace dans les 20cm du Dactylis se fait automatiquement tirer dessus en utilisant la CT de la créature et les caractéristiques des kystes sporifères, le modificateur de tir de -1 pour l'Etat d'Alerte sur des cibles sortant d'un couvert s'appliquent normalement. Durant la phase de tir du joueur tyranide (et non durant sa phase de mouvement), la créature fait tirer automatiquement ses kystes pour chaque figurine ennemie à portée qui n'est pas au corps à corps avec lui. Les dreadnoughts et les véhicules fermés sont toujours ignorés.

CORPS A CORPS

La Dactylis utilise sa valeur d'éperonnage pour tout dommage infligé au corps à corps.

INSTINCT : NID

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu suite à un dégât au corps, la Dactylis obéit à son instinct dit de nid. La créature reste alors stationnaire et tire sur l'ennemi le plus proche (personnage, escouade ou véhicule) lors de sa phase de tir. Elle peut se défendre normalement au corps à corps.

PSYCHOLOGIE

L'Exocrine est immunisé à la psychologie et provoque la *Peur*.

Note sur la figurine :

Dans l'Inquisitor 17, l'auteur propose une conversion de l'Haruspex Armorcast pour représenter la Dactylis. En effet, Armorcast n'a pas créé ce modèle. Il en existe cependant chez Forgeworld Models (repris sur la fiche ci-après).



HARUSPEX

Source : Inquisiteur 16 ; traduction Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

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

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 12,5 cm
 VITESSE DE COMBAT : 25 cm
 GRANDE VITESSE : 37,5 cm
 TYPE : LIMACE (CHENILLES)

EPERONNAGE :

FORCE : 8
 DOMMAGES : D12
 SAUVEGARDE : -5



SPECIAL :

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu, il obéira à son instinct de dévastation. Il essaiera de charger l'ennemi le plus proche et ne pourra pas tirer avec ses armes.
 L'Haruspex est immunisé à la psychologie et cause la TERREUR.

ARMES :

Deux bras, chacun est doté d'un **jet d'acide** et d'**épines à fragmentation** avec un arc de tir de 90° vers l'avant. Ces quatre armes peuvent tirer dans le même tour. Les mandibules et les pinces de l'Haruspex ne sont utilisables qu'au corps à corps et ont leurs propres caractéristiques.

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Jet d'acide	0-30	30-60	-	-	8	2D8	-5	2D8+D6+8	Cf. règles
Épines à frag	0-30	30-60	-	-	4	1	-1	D6+4	Gabarit 5cm
Bras	Corps à corps		-	-	8	D3	-5	D3+D8+D20+8	-

COUT 250 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Pied	18	16
2-4	Corps	22	20
5-6	Bras*	19	17

* Touche le plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages au pied

- Le pied est blessé mais l'Haruspex peut encore se déplacer à vitesse réduite pour le reste du jeu.
- 5 Le pied est détruit. L'Haruspex s'arrête pour le reste de la bataille.
- Le pied est pulvérisé et une puissante contraction musculaire propulse l'Haruspex en air. Les restes fumants de la créature s'écrasent à 1D6 x 2.5cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle s'écrase subissent 1D6 touches de Force 7 avec un modificateur de -2 à la sauvegarde.

D6 Tableau des dommages au corps

- Le coup endommage le système nerveux central de l'Haruspex et perturbe momentanément le lien avec l'esprit de la ruche. A son prochain tour, la créature obéira à son instinct de dévastation (cf. règles spéciales).
- 3 Le coup endommage le système nerveux central de l'Haruspex et détruit le lien avec l'esprit de la ruche. La créature obéira en permanence à son instinct de dévastation (cf. règles spéciales).
- 5 L'Haruspex est mortellement blessé. Il obéira à son instinct de dévastation au prochain tour (cf. règles spéciales) avant de mourir à la fin de sa phase de corps à corps.
- Le réservoir d'acide de l'Haruspex est percé détruisant la créature et envoyant de l'acide sur toutes les figurines dans les 7,5cm causant 1D6 touches de Force 8 avec un modificateur de -3 à la sauvegarde.

D6 Tableau des dommages aux bras

- La fibre nerveuse du bras est endommagée. Le bras ne peut être utilisé au corps à corps ou pour tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 5 Le bras est détruit de même que toutes les armes qu'il porte. Il ne peut plus être utilisé au corps à corps pour le reste de la partie. Réduisez d'une les attaques de l'Haruspex.
- Le bras est détruit comme ci-dessus mais les blessures provoquent une hémorragie. Jetez un dé sur le tableau des dommages au corps.

EXOCHRINE

Source : Inquisiteur 16 ; traduction Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

M	CC	CT	F	I	A	Cd
-	4	4	8	4	2	10

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 12,5 cm
 VITESSE DE COMBAT : 25 cm
 GRANDE VITESSE : 37,5 cm
 TYPE : LIMACE (CHENILLES)

EPERONNAGE :

FORCE : 8
 DOMMAGES : D12
 SAUVEGARDE : -5



SPECIAL :

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu, il obéira à son instinct dit de nid. Il restera stationnaire et tirera ses obus de chitine sur la cible la plus proche que ce soit de l'infanterie ou un véhicule. L'Exocrine est immunisé à la psychologie et cause la PEUR.

ARMES :

Un **bio-canon** avec un arc de tir de 90° vers l'avant. Des **kystes sporifères** sur le corps avec un arc de tir de 360° (cf. règles).

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Bio Canon	0-50	50-180	-	-	8	3D6	-6	4D6+8	-
Kystes	0-20	-	-	-	4	1	-1	D6+4	-

COUT 150 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Pied	20	18
2-4	Corps	22	18
5-6	bio canon	18	18

D6 Tableau des dommages au pied

- Le pied est blessé mais l'Exocrine peut encore se déplacer à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 5 Le pied est détruit. L'Exocrine s'arrête pour le reste de la bataille.
- 6 Le pied est pulvérisé et une puissante contraction musculaire propulse l'Exocrine en air. Les restes fumants de la créature s'écrasent à 1D6 x2.5cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle s'écrase subissent D6 touches F7 avec -2 à la sauvegarde.

D6 Tableau des dommages au corps

- Le coup endommage le système nerveux central de l'Exocrine et perturbe momentanément le lien avec l'esprit de la ruche.. A son prochain tour, la créature obéira à son instinct de nid (cf. règles spéciales).
- 3 Le coup endommage le système nerveux central et détruit le lien avec l'esprit de la ruche. La créature obéira en permanence à son instinct de nid (cf. règles spéciales).
- 4-5 Ooooooh, ça fait super mal. L'Exocrine perd tout contrôle et éperonne la figurine la plus proche (amie ou ennemie) ou pivote et tire sur l'unité la plus proche s'il n'y a personne à distance. A la fin de la phase de corps à corps suivante, l'Exocrine agonise et meurt.
- 6 Les munitions de l'Exocrine explosent, détruisant la créature et aspergeant les figurines dans les 7,5cm de gelée mycétique causant un D6 touches de Force 8 avec un malus de -3 à la sauvegarde.

D6 Tableau des dommages au bio canon

- La fibre nerveuse du bio-canon est endommagée et ce dernier ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 5 Le bio-canon est détruit et l'arme ne peut tirer pour le reste de la partie.
- 6 Le bio-canon est détruit comme ci-dessus mais des obus explosent dans le corps. Jetez un dé sur le tableau des dommages au corps pour voir ce que cela fait.

MALEFACTOR

Source : Inquisiteur 16 ; traduction Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

M	CC	CT	F	I	A	Cd
-	5	4	8	4	3	10

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 20 cm
 VITESSE DE COMBAT : 35 cm
 GRANDE VITESSE : 50 cm
 TYPE : LIMACE (CHENILLES)

EPERONNAGE :

FORCE : 8
 DOMMAGES : D12
 SAUVEGARDE : -5



TRANSPORT :

Jusqu'à 12 PV en guerriers tyranides, genestealers, termagants ou hormagauts. Exemples : trois guerriers tyranides et six genestealers ou six hormagauts.

SPECIAL :

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu, il obéira à son instinct de dévastation. Il essaiera de charger l'ennemi le plus proche et ne pourra pas tirer avec ses armes. L'Haruspex est immunisé à la psychologie et cause la PEUR.

ARMES :

Deux bras dotés chacun d'épines à fragmentation avec un arc de tir de 90° vers l'avant. Des kystes sporifères sur le corps avec un arc de tir de 360° (cf. règles).

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Epines à frag	0-30	30-60	-	-	4	1	-1	D6+4	Gabarit 5cm
Kystes	0-20	-	-	-	4	1	-1	D6+4	-

COUT 80 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Pied	18	18
2-4	Corps	22	20
5-6	Bras*	20	20

* Touche le plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages au pied

- 1 Le pied est blessé mais le Malefactor peut encore se déplacer à vitesse réduite pour le reste du jeu.
- 2-5 Le pied est détruit. Le Malefactor s'arrête pour le reste de la bataille.
- 6 Le pied est pulvérisé et une contraction musculaire propulse le Malefactor en air. Les restes fumants de la créature s'écrasent à 1D6 x2.5cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle s'écrase subissent D6 touches de Force 7 avec un modificateur de -2 à la sauvegarde. Lancez 1D6 par figurine transportée : elle est tuée sur un jet de 4+. Les survivantes peuvent débarquer selon les règles normales.

D6 Tableau des dommages au corps

- 1 Le coup endommage le système nerveux central du Malefactor et perturbe momentanément le lien avec l'esprit de la ruche. Pour le prochain tour, la créature obéira à son instinct de dévastation (cf. règles spéciales).
- 2-4 Une explosion éventre la chambre de transport du Malefactor tuant chaque créature transportée sur un 4 ou plus sur 1D6. Le coup endommage également le système nerveux central et détruit le lien avec l'esprit de la ruche. La créature obéira en permanence à son instinct de dévastation (cf. règles spéciales).
- 5 L'estomac du Malefactor est percé. La créature meurt de même que toutes les créatures transportées.
- 6 Le Malefactor est tué de même que toutes les créatures transportées. Toutes les figurines dans les 7.5cm souffrent de dommages équivalents à ceux d'un lance-flammes lourd dus aux projections d'humeurs acides.

D6 Tableau des dommages aux bras

- 1 La fibre nerveuse du bras est endommagée. Le bras ne peut être utilisé au corps à corps ou pour tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 2-5 Le bras est détruit de même que les épines à fragmentation qu'il porte. Il ne peut plus être utilisé au corps à corps pour le reste de la partie. Réduisez d'une les attaques du Malefactor.
- 6 Le bras est détruit comme ci-dessus mais les blessures provoquent une hémorragie. Jetez un dé sur le tableau des dommages au corps.

DACTYLIS

Source : Inquisiteur 17 ; traduction Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

M	CC	CT	F	I	A	Cd
-	4	4	8	4	2	10

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 12,5 cm
 VITESSE DE COMBAT : 25 cm
 GRANDE VITESSE : 37,5 cm
 TYPE : LIMACE (CHENILLES)

EPERONNAGE :

FORCE : 8
 DOMMAGES : D12
 SAUVEGARDE : -5



SPECIAL :

Si le lien avec l'esprit de la ruche est rompu, il obéira à son instinct dit de nid. Il restera stationnaire et tirera ses nodules de bile sur la cible ennemie la plus proche que ce soit de l'infanterie ou un véhicule. Le Dactylis est immunisé à la psychologie et provoque la PEUR.

ARMEMENTS :

Deux bras, lançant chacun des **nodules de biles** avec un arc de tir de 90° vers l'avant. Des **kystes sporifères** sur le corps avec un arc de tir de 360° (cf. règles).

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Nodules de Biles	0-50	50-180	-	-	8	2D6	-4	3D6+8	Gabarit 5cm cf. règles
Kystes	0-20	-	-	-	4	1	-1	D6+4	-

COUT 200 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Pieds	20	18
2-4	Corps	22	18
5-6	Bras*	19	17

* Touche le plus proche de l'attaquant

D6 Tableau des dommages au pieds

- Le pied est blessé mais le Dactylis peut encore se déplacer à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 5 Le pied est détruit. Le Dactylis s'arrête pour le reste de la bataille.
- Le pied est pulvérisé et une puissante contraction musculaire propulse le Dactylis en air. Les restes fumants de la créature s'écrasent à 1D6 x2,5cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle s'écrase subissent D6 touches F7 avec -2 à la sauvegarde.

D6 Tableau des dommages au corps

- Le coup endommage le système nerveux central du Dactylis et perturbe momentanément le lien avec l'esprit de la ruche. A son prochain tour, la créature obéira à son instinct (cf. règles spéciales)
- 3 Le coup endommage le système nerveux central de la créature et détruit le lien avec l'esprit de la ruche. La créature obéira en permanence à son instinct (cf. règles spéciales).
- 5 Ooooooh, ça fait super mal. Le Dactylis perd tout contrôle et éperonne la figurine la plus proche (amie ou ennemie) ou pivote et tire sur l'unité la plus proche s'il n'y a personne à distance. A la fin de la phase de corps à corps suivante, la créature agonise et meurt.
- La réserve de nodules de biles du Dactylis est détruite, détruisant la créature et aspergeant les figurines dans les 7,5cm de bile corrosive causant un D6 touches de Force 8 avec un malus de -3 à la sauvegarde.

D6 Tableau des dommages aux Bras

- La fibre nerveuse du bras est endommagée. Le bras ne peut être utilisé au corps à corps ou pour tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 5 Le bras est détruit de même que toutes les armes qu'il porte. Il ne peut plus être utilisé au corps à corps pour le reste de la partie. Réduisez d'une les attaques du Dactylis.
- Le bras est détruit comme ci-dessus mais les blessures provoquent une hémorragie. Jetez un dé sur le tableau des dommages au corps.