

DEFILER DU CHAOS

PROFIL

M	CC	CT	F	I	A	CD
15	6	5	5	6	4	10

EQUIPAGE : 1 DEMON

EPERONNAGE : FORCE 7
DOMMAGES D10, SVG. -4



ARMEMENT :

Le defiler est équipé de deux griffes énergétiques, un **lance-flammes lourd** sur pivot d'un angle de tir de 90°, un **autocanon faucheur** sur pivot d'un angle de tir de 90° et un **crache mort** monté à l'avant.

Crache mort : cette arme tire de petits obus chargés d'énergie démoniaque. Quand ils explosent, l'environnement est corrompu par le chaos et tous ce qui se trouve autour subit des dommages.

Le **lance-flammes lourd** peut être remplacé par un **lance-missiles havoc** pour +5 points, l'**autocanon faucheur** peut être remplacé gratuitement par des **bolters lourds jumelés** ou par un **canon laser jumelés** pour + 30 points.

PROFIL DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Bolter Lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	Tir soutenu 2 dés
Autocanon	0-50	50-180	-	-	8	D6	-3	2D6+8	Tir soutenu 1 dé
Canon Laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	
L-flamme Lourd	Règles spéciales		-	-	5	1	-3	D6+5	Arsenal p.36
Griffe Énergétique	Corps à Corps		-	-	8	1	-5	D6+D20+8	Gabarit 5cm
L-Missiles Havoc	0-50	50-180	-	-	4	1	-1	D6+4	Gabarit 5cm
Crache Mort	0-50	50-100	-	-	6	1	-2	D6+6	

COUT 220 points

D6	Localisation	Blindage Avant / Latéral	Arrière
1	Pattes	19	19
2	Bras gauche	18	18
3	Bras droit	18	18
4 - 6	Corps	21	19

D6

Dommmages aux bras

- 1 Le cervo-moteur du bras subissent des dégâts légers mais gênants pour le mouvement de ce dernier, la Force du bras est réduite de deux points.
- 2 Le bras est sérieusement endommagé et ne peut être utilisé que sur un 4+.
- 3-5 Le bras est arraché du corps du defiler, sa caractéristique d'attaque est réduite de un point.
- 6 Le bras est détruit et l'impact déclenche une explosion secondaire, lancez sur le tableau

Dommmages aux corps

- 1 Le démon est partiellement désorienté et à l'air absent, il ne provoquera pas la terreur au prochain tour.
- 2 Le defiler est endommagé, ses caractéristiques se voient divisées par deux (arrondis au supérieur) pour le reste de la partie.
- 3-4 Le moteur du defiler prend feu et la machine est immobilisée. Le démon peut tenter d'utiliser les armes, lancez 1D6 au début de chaque tour de chaque joueur : la machine explose sur un résultat de 1 ou 2. Toute figurine dans un rayon de 7,5cm subit 1D6 touches de Force 10 avec un malus de -3 à la sauvegarde.
- 5 Le defiler est hors de contrôle, il ne peut plus prendre part à la bataille. Il tombe sur 1D3 x2,5cm dans une direction aléatoire percutant tout ce qui se trouve sur son passage puis tombe au sol.
- 6 Le magasin de munition explose, détruisant le defiler et renvoyant le démon dans le warp. Toute figurine dans un rayon de 7,5cm subit 1D6 touches de Force 10 avec un malus de

Dommmages aux corps

- 1 La plaque de blindage de la patte résiste, mais la force du coup le ralentit, le defiler ne pourra se déplacer que de la moitié de son mouvement au prochain tour.
- 2 Le defiler est désorienté il tombe de 1D3 x2,5cm percutant tout ce qu'il rencontre.
- 3-4 La patte est sérieusement endommagée, le defiler ne peut plus se déplacer que de la moitié de son mouvement pour le reste de la partie.
- 5 La patte est arrachée faisant des dégâts sur les pattes restantes, le defiler ne peut plus se déplacer mais peut encore utiliser ses armes. (un deuxième dégât de ce type revient à un résultat de 6 sur le tableau des dommages)
- 6