

# TANK SKAVEN

## UNE MACHINE DE GUERRE DU CLAN SKRYRE

*Le Tank Skaven créé Klawmunkast est l'arme de guerre la plus audacieuse et la plus perversie que le Technomage est inventée à ce jour. Similaire en apparence à un tank à vapeur impérial, il a été construit à partir de cuivre et de bois pourri et se déplace par le biais de roues entraînées par des rats, courant à l'intérieur de la machine à l'instar d'une roue infernale.*

*Cette course infernale menée par les rats sert également à approvisionner les diverses armes de l'engin par le biais d'un générateur à malepierre. Ces armes — le canon à Malefeu, le jezzail et le projecteur de malefoudre — sont toutes montées sur le tank lui-même.*

Le Tank Skaven est un **choix d'unité rare** pour toute armée de Skaven et coûte **325 points**. Vous ne pouvez inclure **qu'un seul** Tank Skaven dans votre armée

	M	Cc	Ct	F	E	PV	I	A	Cd
Tank Skaven	2D6	-	-	6	6	10	0	0	-
Technomage	-	3	3	3	-	-	4	1	10

### ÉQUIPEMENT

Le Tank Skaven est équipé d'un lance-feu Skaven sur sa tourelle et d'un canon à Malefoudre à la proue. Le Technomage aux commandes est équipé d'un pistolet à Malepierre.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Grande cible, Indémoralisable, Touches d'Impact (1D6), Mouvement Aléatoire (2D6), Terreur, Béhémoth d'Acier, Points de Générateur.**

**Béhémoth d'Acier :** Malgré la nature instable de tous les engins Skavens, le tank est assez sûr et permet à son équipage d'utiliser des armes *Mouvement ou Tir* même en s'étant déplacé durant la phase de Mouvement. De plus, la machine ne peut pas poursuivre ni effectuer de marches forcées.

**Points de générateur :** Au début de votre tour, déclarer le nombre de points de générateur que génère votre Tank, allant de 0 à 5. Cela symbolise la puissance que les rats vont transmettre au générateur à Malepierre en tournant les roues de l'engin. Il est recommandé de placer des pions ou un dé coloré à côté de la figurine pour garder le compte des points restants (pourquoi pas un dé vert !), car vous allez les dépenser au fur et à mesure du tour pour réaliser des actions.

Après avoir généré vos points de chaudière (s'il y en a), jetez un dé d'artillerie pour voir si une surpression affecte la chaudière. Si le résultat du dé est supérieur au nombre de PV actuel du tank, ou si vous obtenez un incident de tir, quelque chose d'inattendu vient de se produire au niveau de générateur à Malepierre. Jetez 1D3, ajoutez au résultat obtenu le nombre points de générateur générés ce tour-ci et consultez le tableau d'incident du générateur.

Vous pouvez dépenser les points de générateur de deux façons : pour le canon à Malefoudre ou pour le lance-feu. Vous pouvez dépenser jusqu'à trois points dans chaque catégorie, en respectant la limite de ceux que vous possédez. Tout point de générateur restant à la fin de votre tour est perdu.

- **Canon à Malefoudre :** Lors de la phase de tir, vous pouvez tirer une seule et unique fois avec le canon à Malefoudre. Déclarez combien de points de générateur vous dépensez pour le canon (plus vous utiliserez de points, plus le tir sera puissant). Utilisez les règles du canon à Malefoudre du Livre d'Armée Skavens (p.68) avec les modifications suivantes : le canon est très coûteux en énergie : si vous n'utilisez qu'un seul point de générateur, le canon souffrira d'un malus de -2 en Force, jusqu'à un minimum de 2 ; si vous utilisez deux points de générateur, le canon souffrira d'un malus de -1 en Force (toujours jusqu'à un minimum de 2) et, si vous utilisez trois points de chaudière, le canon n'a aucun malus en Force.

En cas d'incident de tir, jetez 1D6 et consultez le tableau des incidents de tir du canon à Malefoudre. Sur un jet de 3-5, considérez que la surcharge du canon est si puissante qu'elle le fait bouger : tournez le tank dans la direction indiquée par le dé de dispersion. En cas de 1-2, le canon explose et ne sera donc plus utilisable et, de surcroît, l'explosion de la machine endommage le tank qui perd donc 1D3 PV.

Notez qu'en raison de sa position (sur la proue du tank), le canon ne peut pas pivoter sur lui-même et doit donc utiliser l'angle de vue frontal du tank pour tirer.

- **Lance-feu à Malepierre :** Lors de la phase de tir, vous pouvez choisir de tirer avec le lance-feu à Malepierre. Suivez les règles du lance-feu comme décrit dans le Livre d'Armée Skavens p.60 si vous utilisez un seul point de générateur. Mais, si vous utilisez deux points, vous bénéficierez d'une portée de 6ps. La portée passera à 12ps si vous décidez de dépenser 3 points de générateur. En cas d'incident de tir, jetez 1D6 et consultez le tableau des incidents de tirs du lance-feu, en y ajoutant les modifications suivantes : sur un résultat de 3-5, considérez que l'explosion du lance-feu est peu puissante et reste contenue dans la tourelle sur laquelle il est posté : le lance-feu est détruit (il n'est plus utilisable pour le restant de la bataille) mais le tank ne perd aucun PV suite à la destruction de l'arme. Sur un résultat de 1-2, le lance-feu est tout bonnement détruit et son explosion fait perdre 1D3 PV au tank.

Vous pouvez également utiliser le lance-feu au corps à corps. L'opération coûte 1 point de générateur : lancez un dé d'artillerie. Le lance-feu bénéficie d'une attaque (avec l'Initiative du Technomage) infligeant un nombre de touche de Force 5 égal au résultat obtenu avec le dé d'artillerie. Si vous choisissez d'utiliser deux ou trois points de générateur, ajoutez 1D3 touches par point dépensé. En cas d'incident de tir, jetez 1D6 et consultez le tableau des incidents de tir du lance-feu (sans oublier les modifications apportées ci-dessus). Les PV éventuels perdus par le Tank à cause d'un incident de tir comptent dans le calcul du résultat de combat.

Note : du fait qu'il soit sur la tourelle, le lance-feu bénéficie d'un angle de vue de 360°.

---

#### Tableau d'Incidents du Générateur

- |     |  |
|-----|--|
| 1-4 | <b>Court-circuit :</b> Jetez 1D6. De 1 à 3, aucun point de chaudière ne peut être dépensé pour le lance-feu ce tour-ci. Su du 4 ou plus, aucun point de chaudière ne peut être dépensé pour le canon à malefoudre. De plus, le tank perd 1D3 points de générateur.   |
| 5   | <b>Perte d'énergie :</b> le tank perd tous ses points de générateur.   |
| 6   | <b>Dangereux afflux d'énergie :</b> le tank perd 1D3 PV, mais il gagne autant de points de générateur.   |
| 7   | <b>Libérez tout !</b> Le trop plein d'énergie oblige le Technomage à vider le générateur de son énergie sous la forme d'éclairs dévastateurs : le tank et toutes les unités à moins d'1D6ps subissent 1D6 touches de force 6.  |
| 8   | <b>Boum !</b> L'énergie produite est trop importante pour le tank, qui explose dans une gerbe de feu, projetant des éclairs d'énergie pure aux alentours. Toutes les unités à moins de 6ps du tank subissent 2D6 touches de Force 6. Retirez ensuite le tank du jeu. |

