

ROKETTE PULSOR ORK

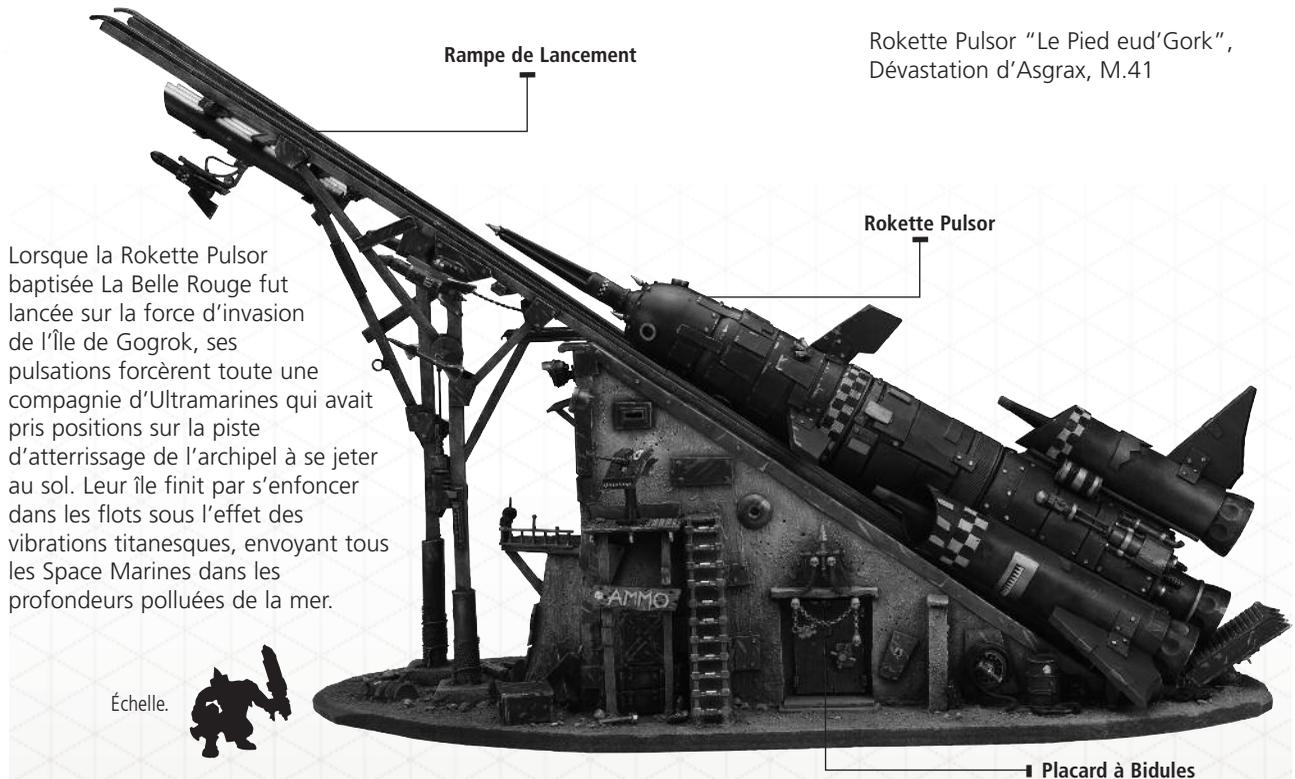
POINTS : 200

Une roquette Pulsor contient un générateur de champ de force instable qui contredit les lois les plus élémentaires de la physique. Lorsqu'il s'effondre, le champ de force provoque des effets dévastateurs. Les orks aiment faire profiter leurs ennemis de cet objet amusant en l'attachant à une roquette et en envoyant cette dernière sur leurs lignes.

L'impact au sol de la roquette provoque invariablement l'effondrement du champ de force, qui émet alors des vibrations capables de jeter les troupes au sol. Les champs de force des plus grandes roquettes peuvent littéralement écraser

l'ennemi comme si Gork et Mork le martelaient de leurs énormes poings.

Comme toutes les inventions des orks, la taille des roquettes pulsors varie grandement. Certaines ne sont guère plus que des générateurs sphériques avec des ailerons et une fusée, d'autres sont des créations gigantesques grandes comme des buildings. Quoi qu'il en soit, leurs effets sont toujours plus ou moins similaires et donnent le temps aux boyz de couvrir la distance qui les sépare de leurs adversaires.



Lorsque la Rokette Pulsor baptisée La Belle Rouge fut lancée sur la force d'invasion de l'île de Gogrok, ses pulsations forcèrent toute une compagnie d'Ultramarines qui avait pris positions sur la piste d'atterrissage de l'archipel à se jeter au sol. Leur île finit par s'enfoncer dans les flots sous l'effet des vibrations titanesques, envoyant tous les Space Marines dans les profondeurs polluées de la mer.

Échelle.

UNITÉ : 1 Rokette Pulsor.

TYPE : Super-lourd Immobile

POINTS DE STRUCTURE : 2

OPTIONS :

- La Rokette peut être améliorée en Grosse Rokette pour +50 points. La Grosse Rokette ajoute +1 à ses jets dans le tableau ci-contre et possède également un Point de Structure supplémentaire.
- La Rokette Pulsor peut avoir un pilote Grot pour +30 points. Celui-ci vous permet de relancer le dé de dispersion pour déterminer le point d'atterrissage de la Rokette.
- La Rokette Pulsor peut avoir un Champ de Force Presque Stable pour +75 points. Dans ce cas, elle a les mêmes effets que l'atout stratégique Générateur de Champ de Force jusqu'à ce qu'elle soit lancée.

BLINDAGE		
AVANT	FLANC	ARR.
12	12	12

RÈGLES SPÉCIALES

Effets Aléatoires : Lorsque vous lancez la Rokette, désignez une cible à moins de 120 ps de la rampe de lancement. La Rokette compte comme de l'artillerie et dévie de 4D6 ps. Placez la Rokette ou un pion aussi près que possible du point d'impact. Lorsqu'elle a atterri, lancez un dé, et relancez-le au début de chaque tour suivant des orks, et consultez le tableau suivant :

1D6 | Résultat

- 1-2 Fzzzcrack** - La Rokette émet une vibration courte de faible intensité. Toutes les unités à moins de 2D6 ps doivent effectuer un test de *pilonnage*.
- 3-4 Thrrrummm** - La terre tremble et toutes les unités à moins de 3D6 ps doivent effectuer un test de *pilonnage*, et voient leur CC et leur CT réduite à 1 jusqu'au début du prochain tour des orks.
- 5-6 Wohhhm** - La Rokette tremble. Toutes les unités à moins de 4D6 ps subissent 3D6 touches de Force 4. Les véhicules subissent 1D3 dégâts Superficiels.

Merveille Unique : Une Rokette ne peut être utilisée qu'une fois, et ignore tous les dégâts à l'exception des résultats *Détruit*.